

NUMÉRO 256 - SEPTEMBRE 2012

joystick

Joueur exigeant depuis 1990

**DOSSIER
FPS**

*C'est nous, ou bien
ils se ressemblent
tous ?*

ACTUALITÉ

F2P, DÉMATÉRIALISÉ, CLOUD GAMING...

LE JEU SUR PC CHANGE.

OSEREZ-VOUS LE SUIVRE ?

ENTRETIEN

CYBERPUNK

UN PROJET ENCORE PLUS

EXCITANT QUE THE WITCHER

TEST

THE SECRET WORLD

UNE BELLE SURPRISE,

LE MMO DU MOMENT !



STEAMPUNK ET ANARCHIE

DISHONORED

COUP DE CŒUR POUR LE JEU D'ARKANE !

mer

L 13925 - 256 - F: 6,95 €



JEUX VIDÉO MAGAZINE

HS SPÉCIAL ÉTÉ

NUMÉRO SPÉCIAL LA SÉLECTION DES JEUX NOMADES DE L'ÉTÉ

HORS-SÉRIE

Jeux Vidéo

MAGAZINE

N° 32H HORS-SÉRIE

**JOUEZ
GRATIS !**

Les meilleurs
jeux gratuits sur
iOS et Android.



JOUEZ EN VACANCES !

3DS • PS VITA • DS • PSP • SMARTPHONES • TABLETTES
70 JEUX POUR VOUS ÉCLATER CET ÉTÉ !



LE GUIDE DE LA 3DS

30 trucs et astuces
pour exploiter à fond
votre console.

SHOPPING

Le top des
accessoires par
plateforme.

LES SECRETS DE L'IPAD

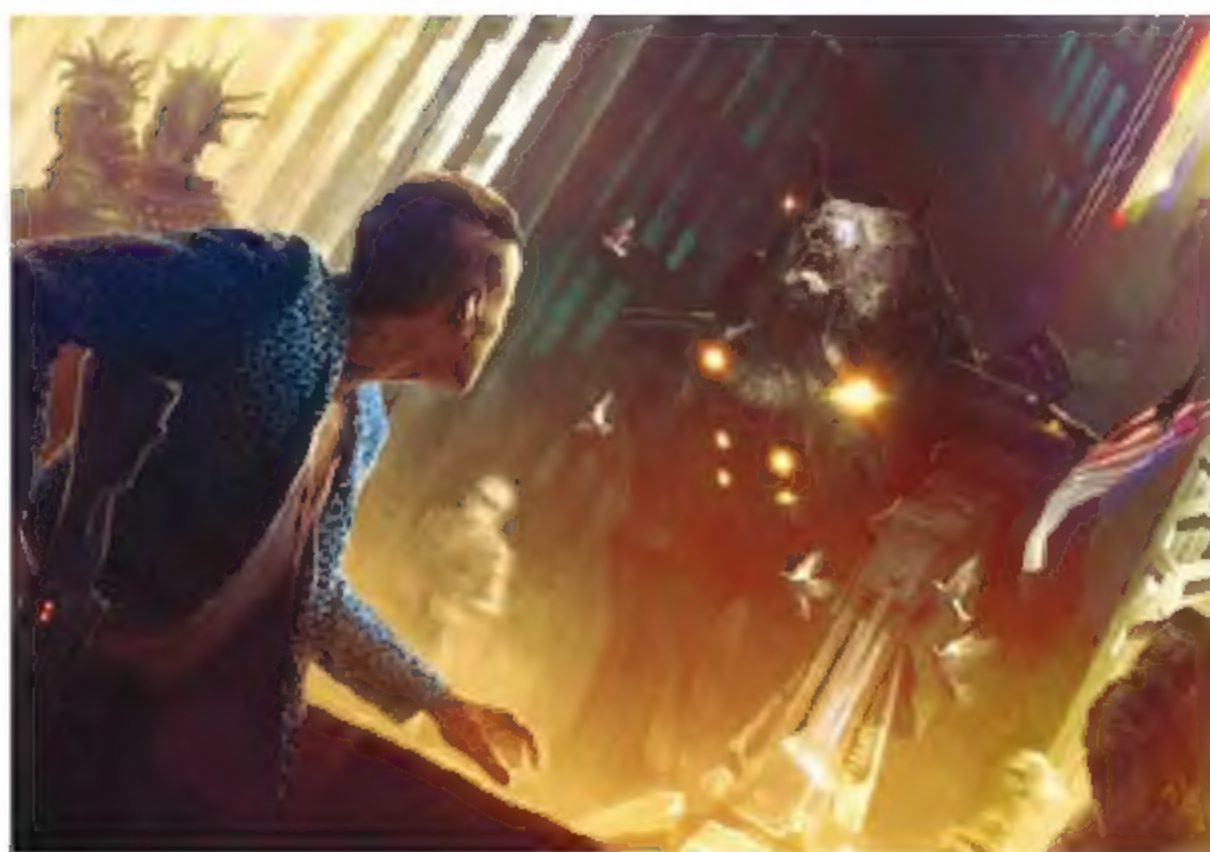
Découvrez toutes
les fonctions cachées
de votre tablette.



France Métro : 6,05 € - BDL : 8,50 € - DOMS : 8,50 € - CALS : 11,00 CHF - POLS : 11,00 CHF - POLA : 10,00 CHF - CH : 14,00 FS - MAR : 8,0 MAD

EN KIOSQUE ACTUELLEMENT

SOMMAIRE



50 **INTERVIEW** Jędrzej Mróz n'a pas seulement un nom imprononçable, il est aussi derrière le prochain RPG de CD Projekt RED, *Cyberpunk*.



103 **INDÉ** Ianoo et Eddie Walou partent faire une cure de soleil aux EIGD de Marseille, pendant qu'Osef se retire sur une île.



12 **DISHONORED** Alors que Mister Tick n'a pas été totalement convaincu par le dernier Arkane, le reste de la rédac s'est lancé dans un putsch pour mettre en avant ce qui est certainement son coup de cœur de l'année. Au diable la hiérarchie !





137 **RÉTRO** L'oncle Dam revient sur *Jagged Alliance 2* et donne la parole à Martin Pedersen.



60 **DOSSIER** Kévinator s'est fendue d'une petite analyse sur les FPS stylisés.

12 EN COUV

Dishonored
Arkane Studios s'apprête à sortir son plus gros projet.

28 NEWS

À ne pas louper
• Le PC devient F2P
• Activision est à vendre
• L'occasion en dématérialisé
• Sony rachète Gaikai
• La fin de *Mass Effect 3*

38 **News Zapping**
42 **La pêche à la tweet**
44 **Reportage**
Japan Expo 2012
46 **Reportage**
Alt-Minds
48 **Reportage**
Joue le jeu à la Gaîté Lyrique
54 **Reportage**
Game Older
58 **Au jour le jour**
Walou affronte la pluie

66 BÊTA & TESTS

68 *Borderlands 2*
72 *World of Warplanes*
74 *Darksiders II*
76 *PES 2013*
77 *Brick-Force*
78 *Dead Space 3*
80 *Sleeping Dogs*
81 *Gunblade Saga*
82 *The Secret World*
88 *Quantum Conundrum*
90 *Pro Cycling Manager 2012*
91 *The Walking Dead Ep. 2*
92 *Endless Space*
96 *Spec Ops : The Line*
98 *LEGO Batman 2*
99 *Londres 2012*
100 *Ghost Recon : Future Soldier*

103 JEUX INDÉ

104 **News**
106 **Reportage**
European Indie Game Days
110 **Bêta**
The Witness
111 **Tests**
Gateways
112 *Anna*
114 *Escape Goats*
115 *Tiny & Big*
116 **Tests express**

118 S.A.V.

118 **News**
120 **Reportage**
Might & Magic : Heroes VI
121 **Bêta**
D&D Online : La menace de l'Underdark
122 **Mods**
124 **Try again**
DayZ

126 HIGH-TECH

126 **News High-tech**
128 **News Matos**
130 **Test Matos**
132 **Pratique**
Optimisez votre PC portable
134 **Top Hard**

137 JEUX RÉTRO

138 **News**
140 **Interview**
Martin Pedersen
142 **Test**
Jagged Alliance 2
145 **Et Poke et Peek**
Joystick 144 (janvier 2003)

ÉCRIVEZ-NOUS !

Ça gueule ce mois-ci, et vous avez bien raison. Quoi de mieux qu'une bande de joueurs énervés pour illustrer une rubrique courrier ? Attention, romans !

ILS ONT VIOLÉ DIABLO !

CHER JOYSTICK, je prends mon clavier à deux mains pour te parler de deux choses. La première, bravo pour ta nouvelle formule ! Joystick et enfin revenu ! Mais la seconde, c'est un coup de gueule envers Diablo III. Je suis déçu, même très déçu. Et ce à travers plusieurs points. Pour commencer, le jeu en lui-même, je le trouve ni mauvais, ni bon. L'histoire n'est pas super, mais le titre reste agréable... lorsque l'on peut y jouer. En fait, et le pire de tout, c'est quand même la connexion obligatoire pour jouer en solo. OK, c'est écrit sur la boîte, j'ai acheté le jeu. Je me dis que je paie un service et qu'il devrait n'y avoir aucun souci. Puis un beau jour, message d'erreur en pleine partie : « Connexion avec le serveur perdue ». Je me dis : bon, ce n'est pas grave, ça peut arriver. Mais le problème est que je me fais déconnecter à tout bout de champ et en pleine partie. Résultat, j'ai dû recommencer jusqu'à quatre fois certains donjons ! J'habite Paris même, j'ai une connexion fibre optique, je ne télécharge rien, ne regarde rien en streaming lorsque je joue. Ils ont violé Diablo. Il a été souillé par les DRM et l'Hôtel des Ventes en vrais euros. Tout tourne autour de l'achat et vente d'objets. Je ne sais pour vous, mais quand je lance Diablo ce n'est pas pour me retrouver sur un ersatz d'eBay. Au prix du jeu, ne pas proposer un service décent, ni un mode hors-ligne, vouloir faire passer – sans cesse à la caisse – le joueur honnête et vendre ledit jeu à un prix exorbitant, c'est selon moi un p... de foutage de gueule ! Et le pire, c'est que je ne peux même pas le revendre à cause de toutes ces pseudo protections destinées à toujours plus contrôler les clients.

SUPERDUCK

LICENCE TO KILL ?

BONJOUR, ce message s'adresse principalement à Mister Tick. Je souhaite me plaindre auprès de vous (Mister Tick, donc) puisque la quatrième partie de la preview de Dishonored, annoncée par « Choisis (seulement) ton style », m'étonne. Vous dites par exemple qu'il n'y a pas de grands choix de moralité à faire, et au contraire, seulement des

microchoix, et que le tout repose finalement sur un système classique. Ce à quoi j'ajouterai que ce n'est pas vrai. Ou tout du moins, pas tout à fait. Justement pour une fois, ce n'est pas un système binaire, manichéen et simpliste qui nous punit ou nous récompense, c'est bien plus fin que ça, et les conséquences de nos actes sont logiques, notamment parce qu'elles ne dépendent pas d'une... jauge. Vous dites également que le but est toujours le même, mais c'est faux également. La particularité de ce titre, c'est qu'il est présenté comme un jeu d'assassinat où on ne peut tuer personne. Et, contrairement au dernier Deus Ex, cette fois cela signifie réellement personne, pas « Oui, vous pouvez finir le jeu sans tuer personne. Enfin, sauf les boss hein, faut pas déconner »... Si un tel design n'est pas nouveau, il est au moins très original comparé à tous les autres jeux. Lorsque Colantonio dit que ce jeu est linéaire, il ne parle que de la progression d'un niveau à un autre, mais, à l'intérieur d'un même niveau, tout ne se résume pas à des « microchoix », comme vous le dites, puisque les objectifs peuvent varier en fonction de ce que l'on entend en se baladant dans le niveau, ou simplement en fonction de ce que nous voulons faire. [...] J'ai l'impression que vous êtes passé à côté de quelque chose. C'est peut-être parce que les présentations de ce type se concentrent plus sur l'action, que ce soit fait avec subtilité ou « sauvagement », et pas sur ce qui se passe entre-deux. Quand je disais au début de ce texte que je souhaitais me plaindre, comprenez que le tout est fait sans aucune méchanceté ou haine envers vous, je ne suis pas fou ! Et j'aime Joystick. Ah, et j'espère que vous lirez ce message. Ou au moins quelqu'un. S'il-vous-plaît ?

MELDRETH

HELLO MELDRETH, C'EST TICK ! En fait, on ne parle pas de la même chose : quand tu dis qu'on peut avancer sans tuer personne, tu as raison. Et oui, c'est sympa. Mais la question que je pose, c'est : le fait de ne pas tuer untel a-t-il une influence sur l'aventure elle-même ? Recroise-t-on ce type ensuite, modifiant ainsi

le cours du jeu ? Et a priori, la réponse est non. Elle est là, ma nuance entre « macro » et « micro-choix ». Tu as raison, on peut faire ce qu'on veut à l'intérieur d'un niveau. Mais tu le dis toi-même : en revanche, la structure est figée d'un niveau à l'autre, à grande échelle. C'est précisément la limite que je vois à Dishonored. Mais bon, ça vient peut-être aussi du fait que je m'étais levé du mauvais pied !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

FIDÈLE À JOYSTICK depuis le n° 4 ou 5, je vous félicite pour votre longévité. La nouvelle maquette donne un coup de frais très agréable, et j'apprécie particulièrement le dossier Rétro. Bref, fini l'intro et la pommade, je réagis à votre article sur la localisation dans le numéro 255, page 12. Personnellement, les localisations je m'en tape, je préfère jouer en anglais, qui est la plupart du temps la langue originale de « l'œuvre » en question (je généralise au cinéma et aux romans). Bon, ça, comme dit, c'est une question de goût et chacun fait comme il veut, je comprends bien que tout le monde n'est pas polyglotte. Ce qui me choque en revanche, c'est cette vilaine habitude de traduire les noms propres... Dans Skyrim, ça donne des traductions comme « Bordeciel », « Rougegardes », « Blancherive » ou encore « Faillaise »... Je me dis qu'on est quand même très loin de l'esprit original... On passe d'un monde a priori sombre et violent à un truc qui sonne comme le royaume des Bisounours... Même chose pour les productions Blizzard : WoW en français... Ah ça, j'ai bien rigolé ces dernières années quand je découvrais les noms français des donjons à travers vos articles... Dans tous les cas : longue vie à Joy et bonnes vacances aux membres de la rédaction concernés !

KIK AS

PAR COURRIER
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

PAR MAIL
joystick@mer7.fr

SUR TWITTER
@joystick_lomag

SUR FACEBOOK
facebook.com/joystickmag

SUR LE BLOG
www.joystick.fr

SUR LES FORUMS
www.jvn.com/forum

1&1, BIEN PLUS QUE DE L'HÉBERGEMENT



- ✓ **Sécurité optimale :**
Votre site hébergé en parallèle dans 2 centres de données 1&1 distincts pour une disponibilité maximale
- ✓ **Haute performance :**
Connectivité de plus de 275 Gbits/s
- ✓ **Service expert :**
Assistance (hotline et email) assurée par des professionnels de l'hébergement

... ATTENTION : FIN DE L'OFFRE LE 31/08/2012... ATTENTION : FIN DE L'OFFRE LE 31/08/2012...

PACK HÉBERGEMENT TOUT INCLUS :

- Espace Web et trafic **ILLIMITÉS**
- Accès **ILLIMITÉ** à 65 applications Click & Build (WordPress, Drupal...)
- 3 noms de domaine, 500 comptes email (POP3, IMAP) et FTP **INCLUS**
- **NOUVEAU ADOBE® DREAMWEAVER® CS5.5 INCLUS**
- 100 bases de données MySQL (1 Go) **INCLUSES**
- **NOUVEAU** Outils de référencement
- PHP5, Zend Framework, Perl, Python
- **Géo-redondance** Votre site hébergé dans 2 centres de données 1&1 distincts



~~6,99~~ € HT/mois
(8,36 € TTC/mois)

1&1 ILLIMITÉ 1 AN GRATUIT*

OFFRES DOMAINES :

.fr 4,99 € HT/an (5,97 € TTC/an)* **.com 5,99 €** HT/an (7,16 € TTC/an)*



Contactez-nous au **0970 808 911** (non surtaxé)
ou consultez notre site Web



www.1and1.fr

* Offre 1 an gratuit : à l'issue des 12 premiers mois, 1&1 illimité est à son prix habituel de 6,99 € HT/mois (8,36 € TTC/mois). Frais de mise en service : 9,99 € HT (11,95 € TTC). Offre soumise à un engagement de 24 mois. Offres sans durée minimum d'engagement également disponibles. Logiciel offert pour toute nouvelle commande d'un pack 1&1 illimité et téléchargeable dans l'Espace Client 1&1. Offres domaines : à l'issue de la 1^{re} année, le .fr et le .com sont à leur prix habituel de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC/an). Offres valables jusqu'au 31/08/2012, conditions détaillées sur 1and1.fr.

LES YEUX DANS LES JEUX

AMNESIA : A MACHINE FOR PIGS

Genre Punition délicateuse / Développeur Frictionnal Game /
thechineseroom / Sortie 4^e trimestre 2012

« Une machine pour les cochons »... Rien que le titre met mal à l'aise. Alors, imaginez-vous devant votre écran, dans le noir, en pleine nuit, en train d'avancer à tâtons dans un couloir immonde, avec pour unique compagnon le ronflement innombrable d'une créature venue des profondeurs de la Terre et du Temps. L'offre est belle, non ? En notre qualité de grands masochistes (surtout Mister Tick, qui est très branché cuir), il nous tarde de replonger dans l'enfer d'*Amnesia*, d'autant plus que Frictionnal n'est plus le seul studio à vouloir nous punir. On peut en effet également compter sur thechineseroom, à qui l'on doit le très étrange -et atmosphérique- *Dear Esther*. S'il n'est pas à proprement parler un jeu d'horreur (ni un jeu tout court d'ailleurs), *Dear Esther* a un potentiel angoissant certain. Avec son premier teaser récemment diffusé et ce nouvel artwork -aux relents lovecraftiens évidents- *Amnesia : A Machine for Pigs* a largement de quoi réveiller le scientifique fou et sadique qui sommeille en chacun de nous. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à rouvrir l'excellent *Joystick* 253 et ses quatre pages d'interview des développeurs.





LES MAYAS L'AVAIENT DIT BIENTÔT LA FIN DES PRODUCTIONS AAA ?

À force de courir derrière le réalisme et l'esbroufe, les gros studios courent à leur perte : les coûts de développement deviennent tellement élevés que leurs jeux sont de plus en plus difficiles à rentabiliser.

« **A**ujourd'hui, vous pouvez développer le jeu le plus vendu de tous les temps, mais s'il coûte 200 millions de dollars, ce sera quand même un échec. » Cette phrase n'est pas du fait d'un dangereux extrémiste hippie, ou pire, d'un développeur indépendant, mais de Warren Spector, le type qui est à la tête de l'énorme équipe responsable d'*Epic Mickey 2*. Quelqu'un qui sait de quoi il parle. Aujourd'hui, l'échec d'un jeu peut signer l'arrêt de mort d'un développeur. Il suffit de jeter un œil à la liste des studios qui ont coulé depuis l'arrivée des consoles de dernière génération : sur NeoGAF, on parle même de cent vingt studios fermés, rachetés, ou profondément restructurés. Car les sommes en jeu sont colossales, comparables à celles investies dans la production d'un blockbuster de cinéma. Selon les experts, les jeux coûteraient en moyenne entre 15 et 30 millions de dollars. Une production AAA comme *Max Payne 3* afficherait même un budget de 105 millions de dollars. C'était aussi le budget de *GTA IV*, *Red Dead Redemption* ou *StarCraft II*. On murmure même que *Star Wars : The Old Republic* aurait pu en coûter le double. Mais à la différence du MMO de BioWare, censé faire ses recettes sur le long terme, un jeu solo comme *Max Payne 3* se doit de cartonner immédiatement. Et pour être rentable, un jeu à 100 millions de dollars doit se vendre à quasiment quatre millions d'exemplaires. Patatras : un mois après son lancement, seulement 440 000 exemplaires de *Max Payne 3* auraient trouvé acquéreur.

LE DÉMAT AU SECOURS DES ÉDITEURS

Les recettes d'un jeu se font lors des trois premières semaines de vente : après ça, les jeux sont soldés et ne rapportent plus grand-chose, ou pire, ne se vendent plus qu'en occasion, ce qui n'enrichit que Game ou Micromania. C'est entre autres pour lutter contre l'essoufflement des ventes du neuf et ainsi continuer à contrôler les prix au-delà du premier mois que les constructeurs cherchent de plus en plus à se tourner vers le dématérialisé. Même les consoles s'y mettent, comme en témoigne le rachat récent de Gaikai par Sony.

Rockstar devrait s'en remettre, mais ce flop relatif suffirait à mettre à terre des studios aux reins moins solides. On pense par exemple à 38 Studios, qui a dû fermer ses portes pour avoir vendu deux ou trois fois moins de *Reckoning* que prévu. On craint aussi pour Visceral Games : pour être rentable, son *Dead Space 3* doit se vendre à 5 millions d'exemplaires, soit davantage que les deux premiers épisodes réunis ! Illustration parfaite du paradoxe énoncé par Warren Spector : *Dead Space 3* n'est pas sorti qu'on sait déjà que, sauf miracle, il ne sera pas rentable. À qui imputer ces budgets devenus fous ? Selon Emily Rogers, de notenoughshaders.com, la responsable serait la course à la technologie. À chaque génération de consoles, les équipes grossissent, les coûts de développement

explosent et les chiffres s'emballent. À force de vouloir faire toujours plus réaliste, les développeurs font surtout plus cher. Rogers cite ainsi un développeur travaillant sur la prochaine console de Microsoft, qui affirme que chez lui, le budget « modélisation 3D » a déjà doublé. Les joueurs veulent des jeux toujours plus beaux, mais les studios sont les premières victimes de cette course à l'armement : pour Warren Spector, toujours, « le premier qui dégainera un jeu aussi beau qu'un Pixar condamnera l'industrie à ne plus faire que des jeux à 200 millions. » Combien de studios seraient capables d'encaisser des coûts aussi prohibitifs ? Cent vingt studios incapables de faire deux millions d'exemplaires à chaque sortie ont déjà fermé. Combien fermeront encore, quand il faudra en vendre au moins le double ?



Jeux Vidéo

MAGAZINE.COM

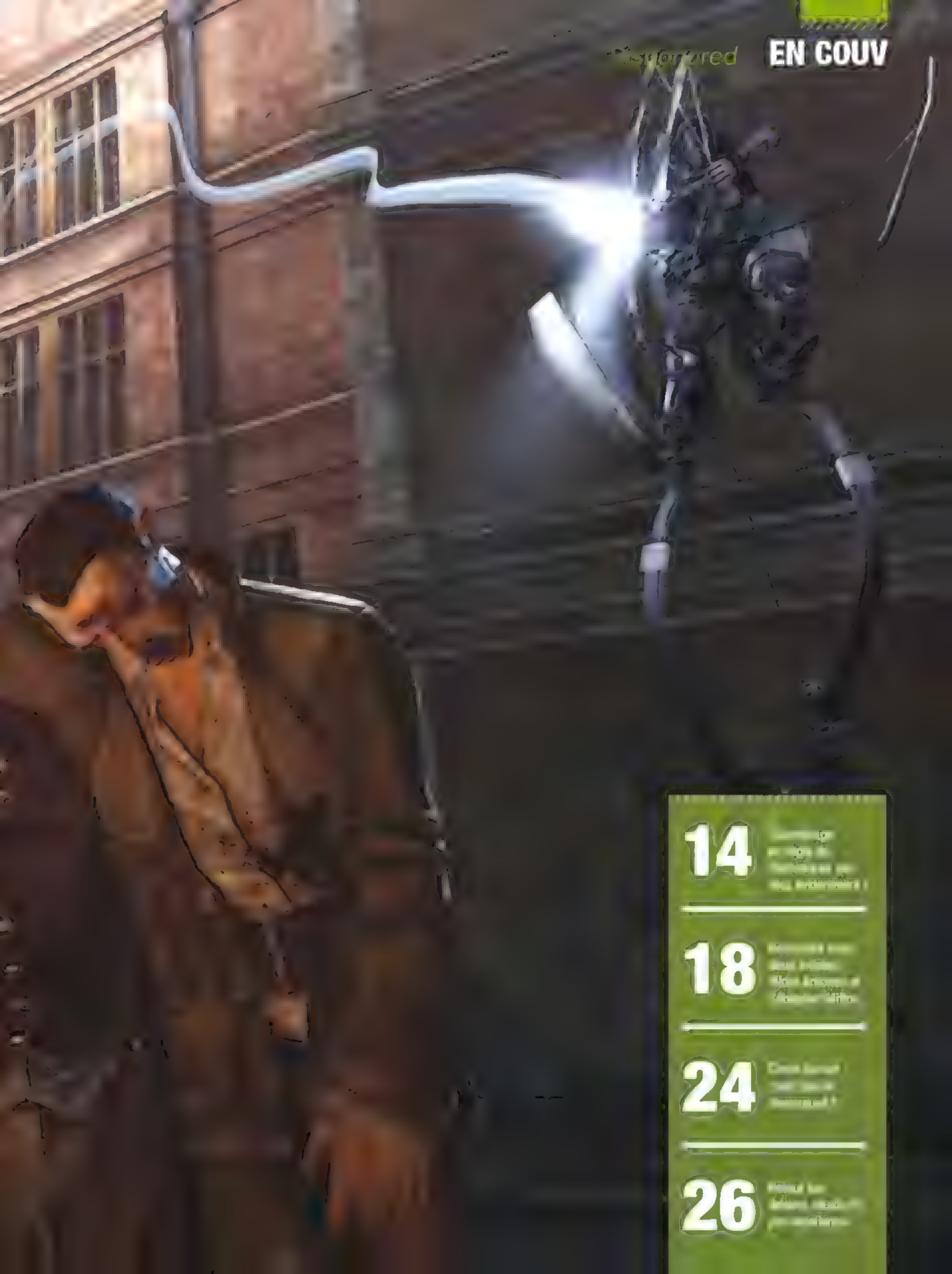


Retrouvez toute l'actu Jeux Vidéo
en continu sur
www.jeuxvideomagazine.com

Genre FPS
Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Arkane Studios
Sortie 12 octobre 2012

DISHONORED

« Dishonored » est un jeu vidéo en première personne développé par Arkane Studios et édité par Bethesda Softworks. Le jeu est sorti le 12 octobre 2012 sur PC, Xbox 360 et PlayStation 3. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure en temps réel, dans lequel le joueur incarne un assassin nommé Corvo Attano. Le jeu se déroule dans un monde fictif, le Royaume de Dunwall, qui est une ville médiévale victorienne. Le jeu est connu pour sa liberté de jeu, qui permet au joueur de choisir sa propre façon de jouer, ainsi que pour sa narration et son scénario.



Prepared

EN COUV

14

14

18

18

24

24

26

26



Les combats au corps à corps contre plusieurs ennemis seront possibles, à condition de bien orienter ses compétences.

Les rats semblent jouer un rôle très important dans la cité de Dunwall, infestée par la peste.



Au moment de réfléchir à notre prochain sujet de couv', durant l'habituelle réunion de rédac au troquet du coin, les idées ont fusé, toutes plus déplorables les unes que les autres. Walou

et Deez voulaient absolument continuer dans la lignée du numéro *Tomb Raider* en faisant un dossier complet sur le dépucelage dans le jeu vidéo alors qu'Osef, venue spécialement de Lyon, nous sortait à nouveau un discours obscur sur un jeu qui l'était tout autant, développé dans le Poitou par trois étudiants en céramique. Heureusement, Tick a débarqué au moment où, sous la torture, j'allais valider 16 pages sur un simulateur de tractopelle écrites par un Savonfou et un Kracoukas sous LSD. Du haut de ses 1 m 95, il a alors décoché quelques coups de bottes en cuir dans les dents de tous ces incapables, avant de crier : «*Dishonored*, bordel ! *Dishonored*!» Deux semaines après, j'entends encore ses hurlements de rage résonner dans mes oreilles, et me voilà obligé d'écrire un nouveau papier sur le prochain Arkane, les autres ayant depuis déserté, trop effrayés par les accès de fureur de notre rédacteur en chef adoré. Soit. Tick, tu les veux, tes 8000 signes ? Tu vas les avoir, ce n'est pas un souci. D'autant plus que *Dishonored*, c'est un peu mon coup de cœur de l'année.



Attentes et espoirs

Mais avant de vous parler du jeu, laissez-moi dresser un rapide état des lieux. Comme le dit si bien Viktor Antonov dans l'interview qui orne ce mirobolant dossier (plus loin, vous verrez...) : il n'y a plus assez de nouveaux univers dans le jeu vidéo. En admettant que l'on parle ici de grosses productions, il faut avouer que le bougre a raison. Sérieusement, à quand remonte la dernière fois que vous avez été happés par un monde totalement inédit ? Naturellement, on pensera à *BioShock* et son trip Art déco absolument sublime, mais merde, c'était quand même en 2007 ! Depuis, rares, trop rares, ont été les univers originaux créés par un gros studio. Si on trouve quelques belles tentatives récentes du côté de la scène indé (*Lone Survivor*, *Journey* sur PS3), on était sacrément en manque de fraîcheur, le cerveau embrumé par des milliards (au moins) de FPS militaires tous plus clonés les uns que les autres. Alors bon, c'est sympa, les FPS militaires, mais ce n'est pas ce qui va permettre de nous évader. Heureusement, quelques studios veillent encore au grain et font



Si vous regardez bien ce screen, vous constaterez que le garde au premier plan semble avoir une main démesurément plus grande que sa tête. Bizarre, non ?

tout pour alimenter cette magnifique machine à rêve qu'on appelle le jeu vidéo (si ça c'est pas du pathos...) À commencer par Irrational, bien sûr, qui, avec *BioShock Infinite*, pourrait bien nous sortir début 2013 le jeu utopiste ultime. Le parallèle avec *Dishonored* est d'ailleurs assez évident, car les deux titres peuvent très certainement être mis en porte-à-faux, malgré des orientations esthétiques et de gameplay très différentes. À eux deux, ils représentent ce qu'on attend d'une « œuvre de jeu vidéo » (oui, j'ose le terme), de par leur volonté de nous emmener ailleurs et le défi artistique acharné

qu'ils engendrent. Et puis, il y a cette ampleur, grandiose, excitante, du genre à être uniquement possible grâce à ce médium. Antonov le dit très bien : le jeu vidéo permet de donner de l'ampleur à une œuvre, de la faire vivre de la plus belle des manières. *BioShock Infinite* et *Dishonored* cristallisent donc toutes les attentes des amateurs « d'univers » et vont même au-delà du simple jeu.

Déviant art

Pour bien comprendre *Dishonored*, il faut revenir aux racines, à la base de tout ce qui fait le sel du jeu exigeant sur PC. Il y a tout d'abord ce « petit » studio lyonnais, Arkane, peuplé d'amoureux des grandes productions Origin des années 1990 et qui souhaitent, d'une manière ou d'une autre, leur rendre hommage. Leur premier jeu s'appelle *Arx Fatalis* et fait revivre la magie d'un *Ultima Underworld*. Tout n'est pas parfait, c'est parfois un peu bancal et rugueux, mais le génie est là, palpable. Assez vite, ils enchaînent sur *Dark Messiah*, un titre dans l'univers de *Might & Magic*. Ici, Arkane démontre son talent pour mélanger les genres et concevoir un monde au service d'un level design, et non l'inverse.

La réussite est presque totale, malgré une durée de vie un peu courte et une fin bâclée. Mais il manque encore un petit truc au studio pour qu'il puisse entamer sa pièce maîtresse : la volonté d'innover dans l'artistique. Cette opportunité, c'est Sébastien Mitton et Viktor Antonov qui vont la leur donner. Antonov, on le connaît surtout pour le design de la « City 17 » d'*Half-Life 2*, mais le bonhomme officie comme peintre et illustrateur depuis des années. Désormais « directeur visuel » de l'ensemble des studios Zenimax, il est cependant sur le projet *Dishonored* depuis le tout début et c'est

>>>

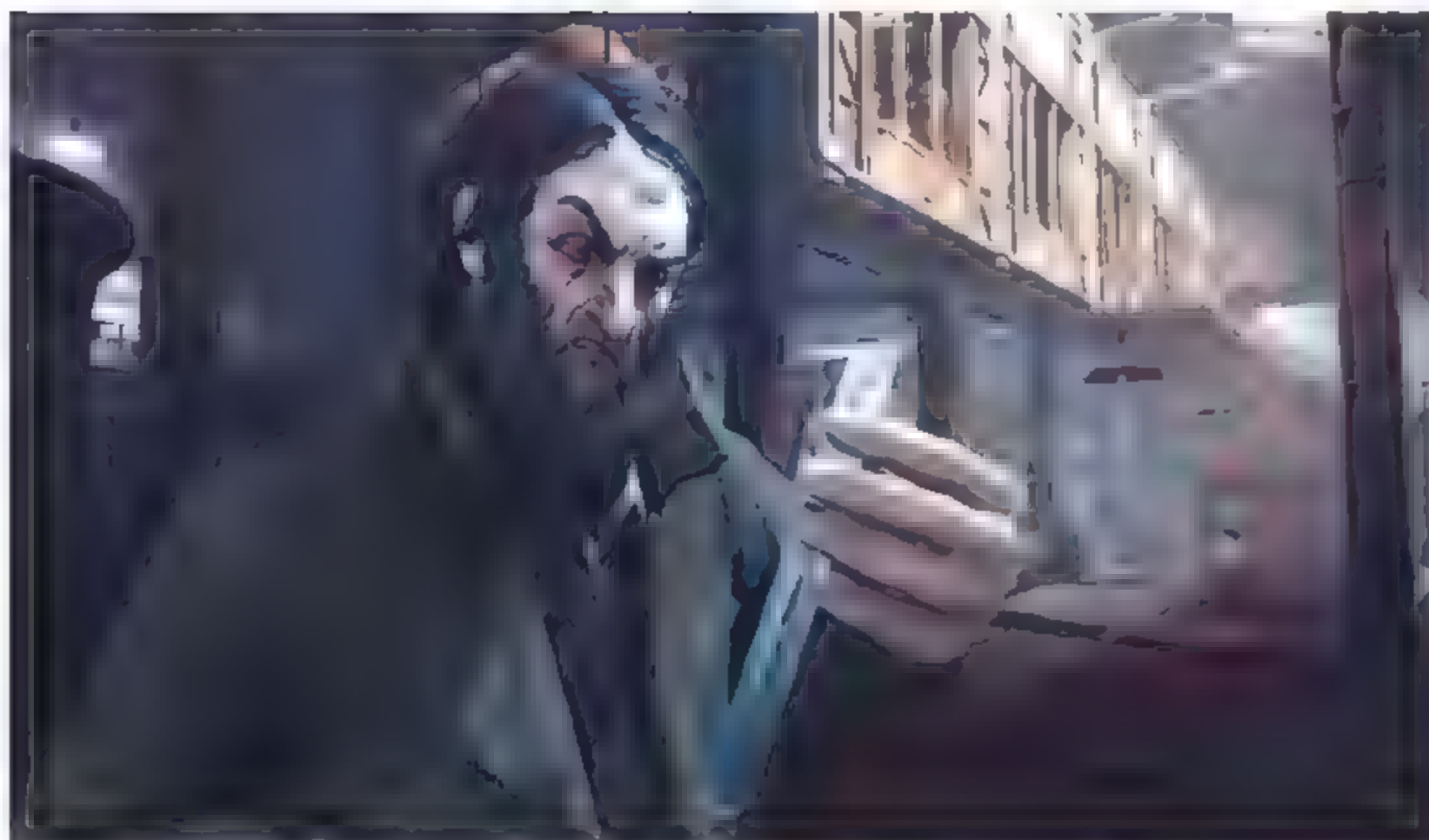


Pour le character design, l'équipe s'est inspirée de certaines catégories de la population anglaise, notamment celle des dockers.

« **DISHONORED** EST UN JEU DUR, VIOLENT, QUI NE LÉSINE PAS SUR LE GORE. MAIS ATTENTION, PAS DU GRAND-GUIGNOL DÉCOMPLEXÉ... »

>>> clairement à lui qu'on doit cette patte steampunk victorienne qui imprègne la ville de Dunwall. Sorte de Londres du XVII^e siècle corrompu par la crasse, la misère, la maladie et la dictature, Dunwall a ce côté sublime d'une cité sortie de l'imagination de quelques artistes déviants. La première fois que j'ai vu le titre – à la GamesCom 2011 – j'ai été saisi par l'aspect sordide mais extrêmement attirant de ces rues emplies de personnages à la gueule cassée et de cette noirceur suintante. Car *Dishonored* est un jeu dur, violent, qui ne lésine pas sur le gore. Mais attention, pas du Grand-Guignol décomplexé et faussement rigolo, non. Un truc glauque et qui prend aux tripes, avant de vous les arracher

violemment à coup de dents. Une scène m'a particulièrement marqué à l'époque : au détour d'une ruelle, deux gardes puant le vice s'en prennent lubriquement à une jeune femme. Vous pouvez assister à cette scène sordide sans rien faire ou alors utiliser votre pouvoir d'empathie avec les rats pour tenter de la sauver. Une nuée de rongeurs sort des égouts et fond sur les soldats, pour les dévorer goulûment. Les hurlements

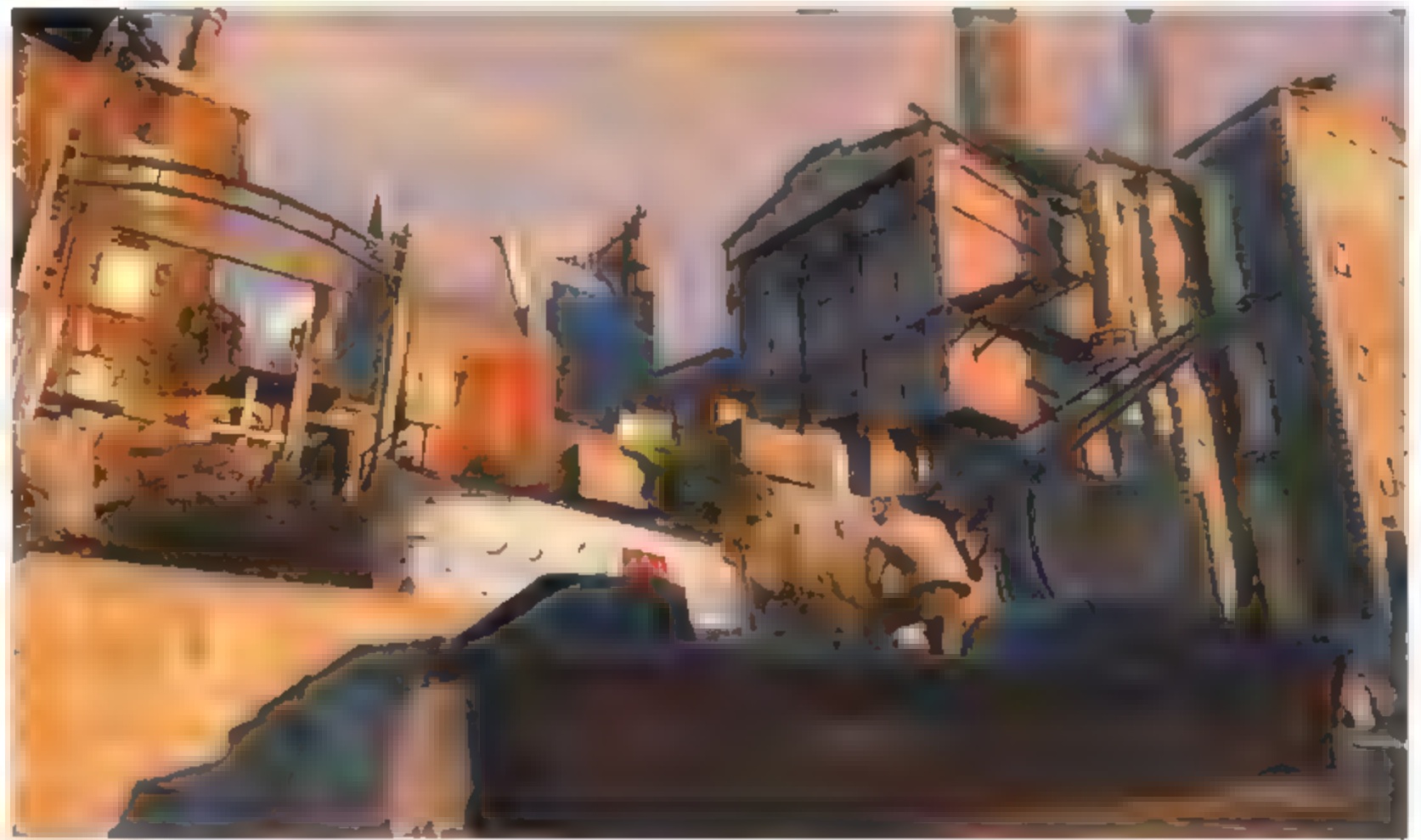


Le professeur Thibault cherche la formule de la création d'un nouveau rédac chef pour *Joystick*... Pas si évident.

des ennemis, le bruissement des rats... autant d'éléments qui m'ont mis très mal à l'aise, mais dans le bon sens du terme, si je puis dire. Depuis ce moment, j'ai su. J'ai su que *Dishonored* avait quelque chose en plus, une patte, une âme (certes un peu malade), que les autres n'ont pas. Mes autres rencontres avec le titre n'ont fait que confirmer mon attente. Les Tallboys, ces gardes montées sur échasses mécaniques qui rappellent les tripods d'*Half-Life 2*, le character design à la fois réaliste et caricatural, l'architecture du Golden Cat, la maison de bain et de luxe à l'ambiance décadente... plus je découvre le jeu, plus je me dis qu'Antonov et Mitton ont accompli un boulot incroyable et sont parvenus à créer un des univers les plus intéressants jamais vus. Et je ne parle pas que de jeu vidéo.

Le jeu sur PC tel qu'il devrait être ?

Bref, il ne fait quasiment aucun doute que *Dishonored* sera une immense réussite artistique. Mais pour accéder au statut de chef-d'œuvre et trôner sur l'étagère aux côtés de *Deus Ex* ou *BioShock*, il faut qu'il offre une expérience de jeu hors du commun, à la hauteur de son univers. Sur ce point, on ne va pas se leurrer, le titre semble reprendre en grande partie les mécaniques de la précédente production d'Arkane, *Dark Messiah* : des niveaux presque ouverts, qui proposent toujours de multiples façons d'aborder une situation, que l'on soit adepte du bourrage ou pro de

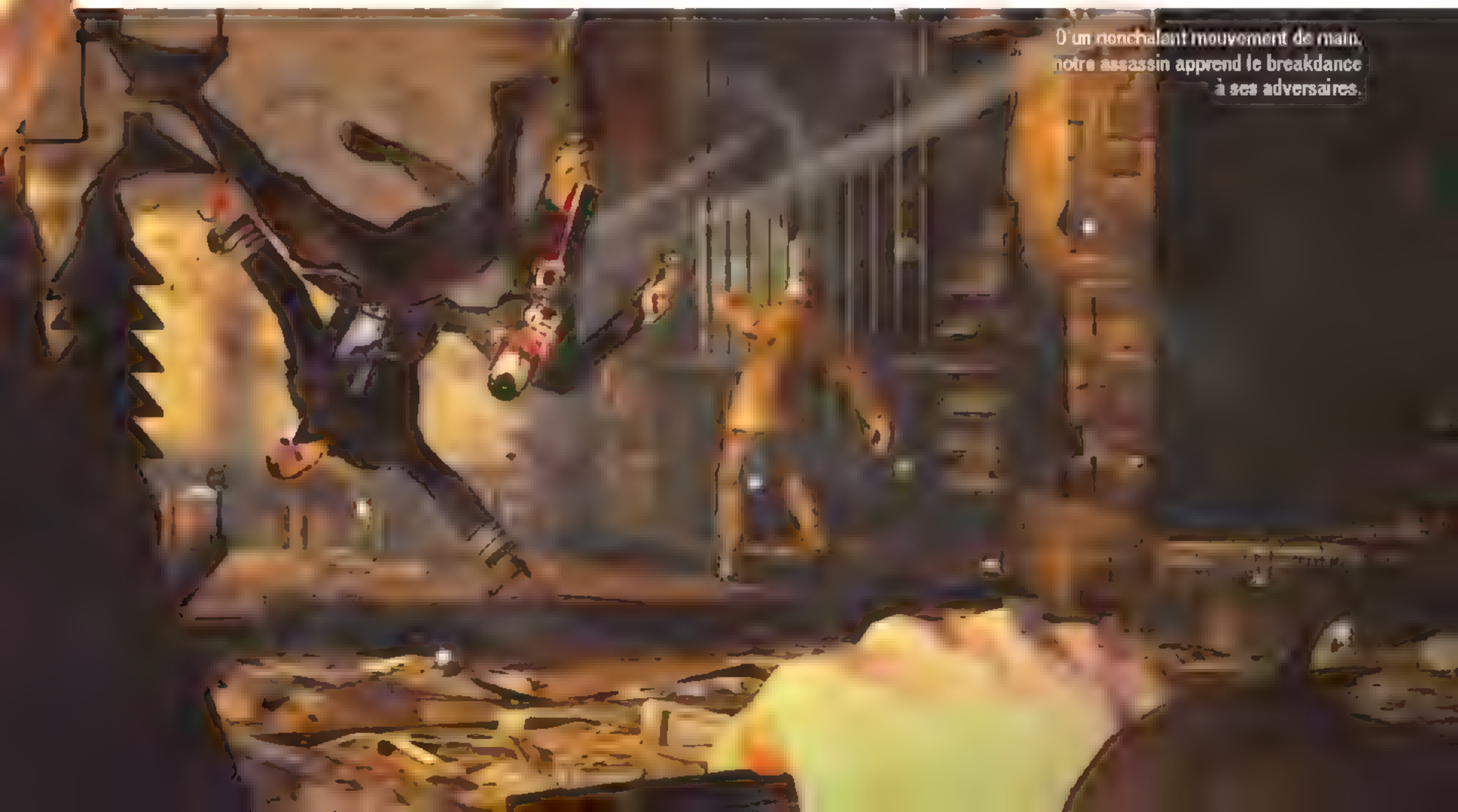


Tantôt gothique, tantôt industrielle, Dunwall est une cité qui invite à la déprime et au suicide. Vivement qu'on s'y plonge.

l'infiltration. Le studio continue donc d'explorer l'héritage d'*Origin* et autres *Looking Glass*, en remettant au goût du jour une philosophie qui s'est un peu perdue avec le temps : une taille de terrain de jeu plus restreinte, mais bien plus riche en possibilités. Après avoir pris le titre en main trente minutes (cf. le *Joystick* du mois dernier, p. 60), je peux en tout cas confirmer que le level design offre réellement des dizaines de moyens d'atteindre son objectif, quelle que soit son orientation. Le seul bémol concerne le fait que, pour les besoins de cette démo de l'E3, tous les pouvoirs étaient activés, ce

qui facilitait forcément la progression. Au final, chaque capacité s'obtiendra au fur et à mesure, moyennant dépense de points de compétences. Du coup, j'ai un peu peur que, pendant une bonne partie du jeu, un seul style soit possible. Cela dit, je fais vraiment confiance au talent d'Arkane pour nous livrer un titre ultra solide et peaufiné sur tous les points. C'est évident, le studio joue presque sa carrière avec cette œuvre et les développeurs ont bien conscience qu'ils n'ont pas le droit de se planter. En tant qu'éternel optimiste – peut-être naïf –, j'y crois à mort.

JIKA



D'un nonchalant mouvement de main, notre assassin apprend le breakdance à ses adversaires.



**DÈS LE DÉBUT DE MA CARRIÈRE DANS LES JEUX VIDÉO,
JE ME SUIS ASSURÉ D'AVOIR MON MOT À DIRE SUR
L'HISTOIRE ET SUR L'EXPÉRIENCE DE JEU.**

Viktor Antonov
Directeur visuel, Zenimax



VIKTOR ANTONOV, L'HOMME À TOUT FAIRE

Pour ce dossier sur *Dishonored*, on s'est dit que le mieux était de laisser la parole à quelques-uns des « artisans du projet », comme on dit quand on manque d'inspiration. Nous sommes donc allés toquer à la porte de Viktor Antonov, monsieur design chez Bethesda, qui nous a reçus un beau matin, en peignoir, un verre de cognac à la main. Ou presque.

Joystick : Quel est ton rôle dans la conception de *Dishonored*, par rapport à celui de Sébastien Mitton [NDLR : le directeur artistique d'Arkane] ? Est-ce très défini, ou vos tâches se chevauchent-elles de temps à autre ?

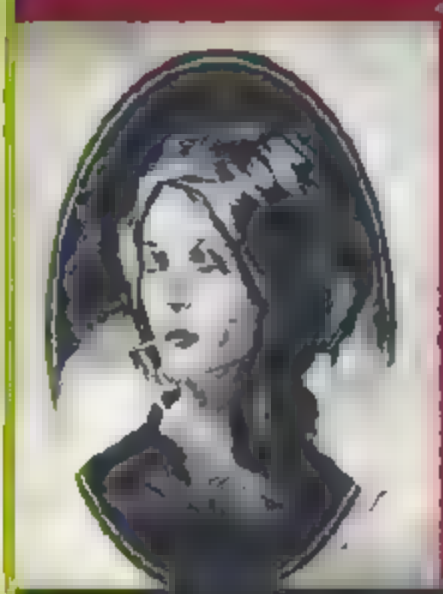
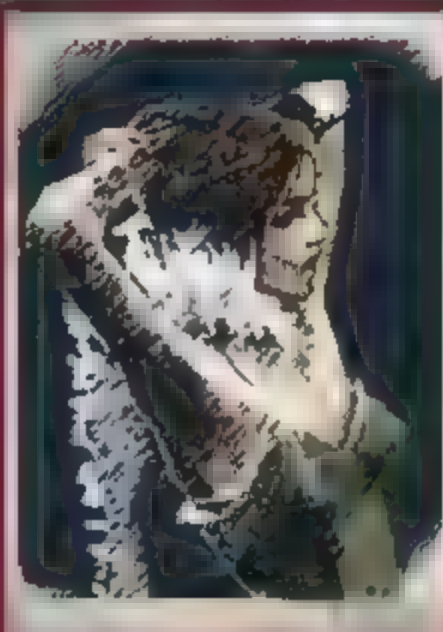
Viktor Antonov : Nos rôles sont très définis, car Sébastien est aujourd'hui ce que j'étais il y a six ans, c'est-à-dire directeur artistique. Depuis six, sept ans, je suis auteur indépendant. Je collabore maintenant avec Zenimax, mais j'ai commencé ce projet comme auteur, en indépendant. Avant notre collaboration, Sébastien

était le soldat chargé du suivi au jour le jour et de l'équipe. Il s'occupait de tout le travail – extrêmement difficile – de la gestion de projet. Moi, j'avais, entre guillemets, le luxe de ne faire que de la création et de la direction visuelle. Sébastien a fait tout le suivi : il a pris mes images, et il a fait un jeu derrière.

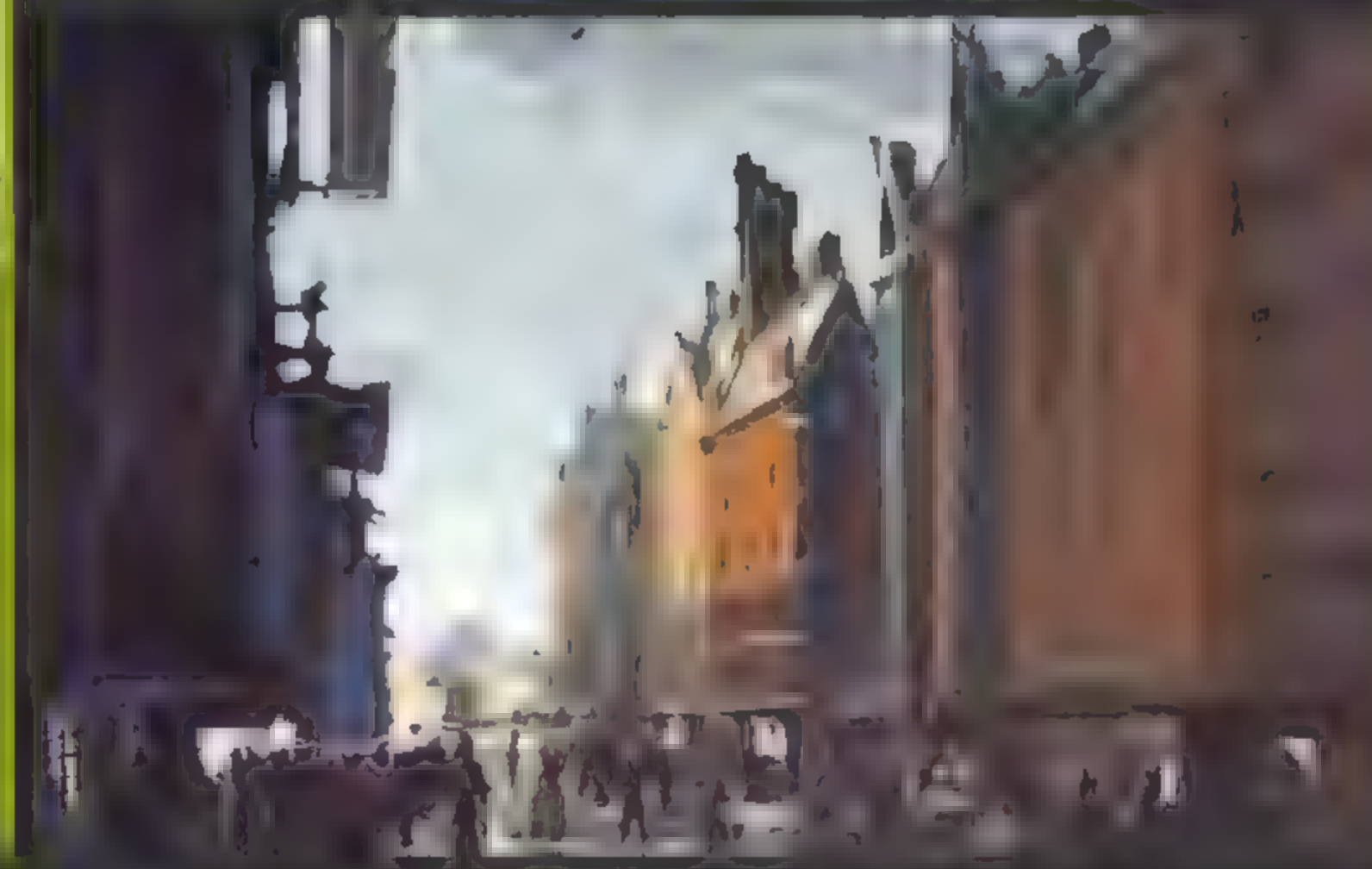
Cette thématique, très « steampunk-victorien », était-elle là dès le début ou avez-vous essayé d'autres choses au départ ?

N.A. : Le projet, c'était de créer une nouvelle licence. Il y avait le talent et l'héritage d'Arkane

Studios, qui excelle dans les jeux réalistes, les combats et les univers un peu dark. On avait ensuite une année en tête, qui était 1886, mais aussi le thème de la peste. À partir de là, on s'est dit avec Sébastien qu'on avait l'opportunité rare de lancer une nouvelle IP [NDLR : propriété intellectuelle], d'autant plus que nous sommes de grands fans de science-fiction. Depuis *Bleed Runners* et *Metropolis*, il n'y a pas assez de nouvelles villes fantastiques qui se créent. À partir d'une carte toute blanche, on a donc pu créer un univers qui n'existait pas jusqu'à présent, avec tous les risques que ça comporte !



« DEPUIS *BLADE RUNNER* ET *METROPOLIS*, IL N'Y A PAS ASSEZ DE NOUVELLES VILLES FANTASTIQUES QUI SE CRÉENT. »



>>> Cette ambiance, ce design... c'est très européen dans l'esprit. Tu n'as pas peur que ça n'accroche pas au niveau du public américain ?

EA: La balance et l'équilibre entre le « trop commercial » et le « trop artistique » est difficile à trouver. Mais si on trouve le juste milieu, alors on plaît à tout le monde. Pour ça, il faut se « faire chier » et travailler énormément sur la qualité graphique. On a un parti pris créatif qui a fait peur à tout le monde, au départ. Mais derrière, on a énormément travaillé. On a été nominés pour pas mal de prix à l'E3 et le message est passé. Il y a trop de suites et de jeux qui se répètent et se ressemblent énormément. Nous, on essaie de faire quelques choses à la marge.

J'aime beaucoup le character design, les personnages ont une vraie « gueule ». Vous

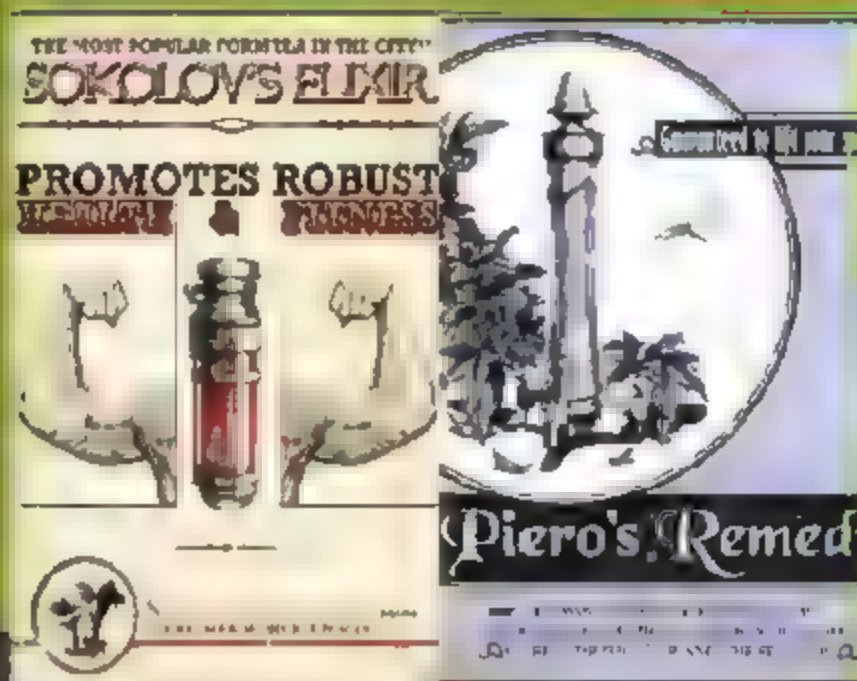
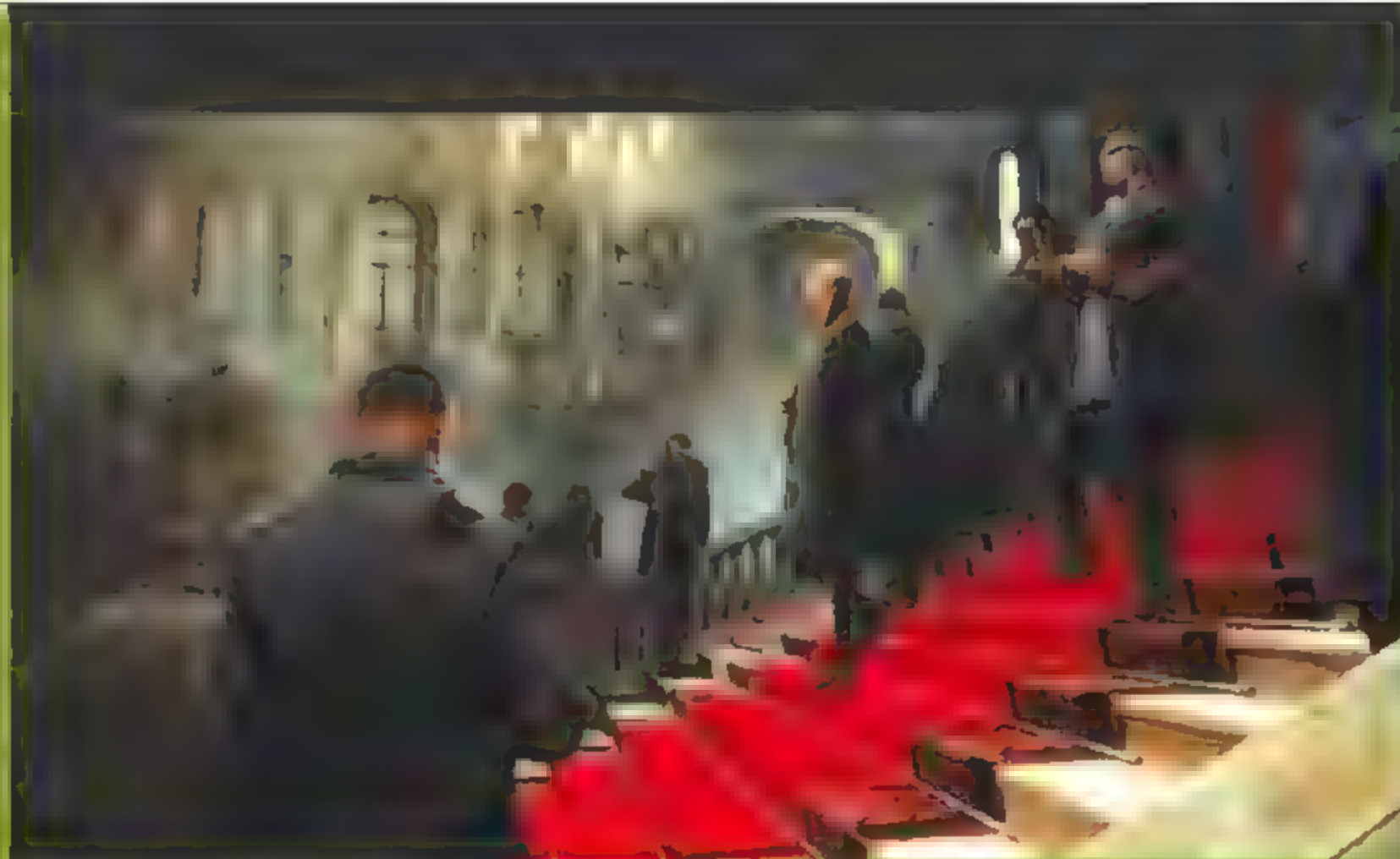
vous êtes inspirés de personnes réelles ?

EA: Même si Dunwall [NDLR : la ville de Dishonored] et ses habitants sont imaginaires, on s'est basés sur la population anglo-saxonne. On a beaucoup travaillé sur la morphologie, l'esprit, le style des Anglais. En évitant la caricature, mais en évitant aussi d'être politiquement correct. On ne voulait pas des personnages génériques et gentils. On voulait des gueules, des tronches, de la personnalité et beaucoup de style. On a travaillé

avec Cédric, un prof de peinture et d'anatomie à l'école des beaux-arts de Lyon. Ce n'est pas un artiste de jeu vidéo : il a pris nos photos et a peint les personnages à la main...

J'imagine que tu as beaucoup travaillé sur la préproduction, mais de quelle manière es-tu intervenu sur la production ?

EA: J'ai fait une visite chez Arkane toutes les semaines, pour avoir un œil global sur la



Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce garçon est prodigue...

production artistique. Je faisais ce suivi pour m'assurer que l'esprit ne disparaisse pas à cause des problèmes techniques ou financiers que rencontrent tous les jeux. Mon rôle, c'était plus celui de consultant, à ce moment du projet. J'ai vraiment été impliqué davantage durant la préproduction, effectivement.

Pour un créateur, ça doit être l'enfer pendant la production. Autrement dit : est-ce que ce sont les artistes qui se mettent au service du game design, ou l'inverse ?

LA: Ce sont des allers-retours constants. On fait des prototypes auxquels il ne faut pas s'attacher, on les propose, et tout se casse. Après, c'est une histoire de négociations, détail par détail. Si c'est une histoire de négociations, ça veut dire que tu as ton mot à dire et que tu n'es pas juste « au service de... ». Dès le début de ma carrière dans les jeux vidéo, je me suis assuré d'avoir mon mot à dire sur l'histoire et sur l'expérience de jeu, et pas juste sur la texture. Pour moi, l'art des jeux, ce n'est pas du packaging : on le prend, on le met dans une belle boîte et on le vend. C'est essentiel que je sois impliqué dans l'histoire, la narration, le gameplay... À la fin, tous ces aspects se mélangent, de toute façon.



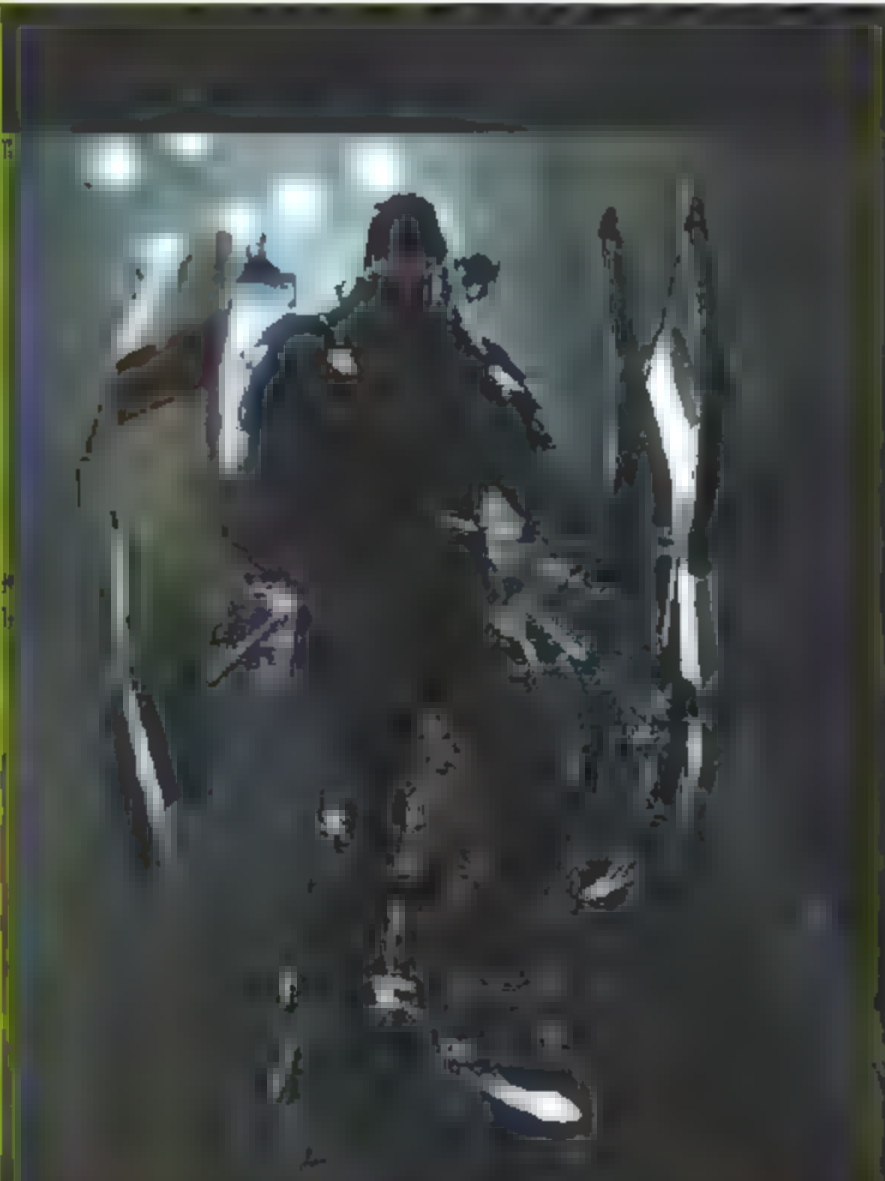
Qu'est-ce que le rachat d'Arkane par Zenimax a changé pour toi, en matière de liberté artistique ?

LA: Sur Dishonored, Zenimax n'est pas intervenu sur le contenu artistique. Par contre, il fallait trouver un moyen efficace d'expliquer le projet, car c'est un jeu hybride, qui mélange plusieurs types d'influences artistiques. Raphaël Colantonio [NDLR : le patron du studio Arkane], Harvey Smith, Sébastien et moi avons eu ce luxe assez rare de pouvoir garder l'esprit d'indépendance du projet.

Tu es désormais associé à toutes les productions Zenimax en tant que directeur artistique...

LA: En tant que directeur visuel, plutôt. Ce qui implique le fait qu'un directeur artistique s'occupe de l'aspect graphique, technique et de la production. Moi, je ne m'occupe que de la conception des projets.

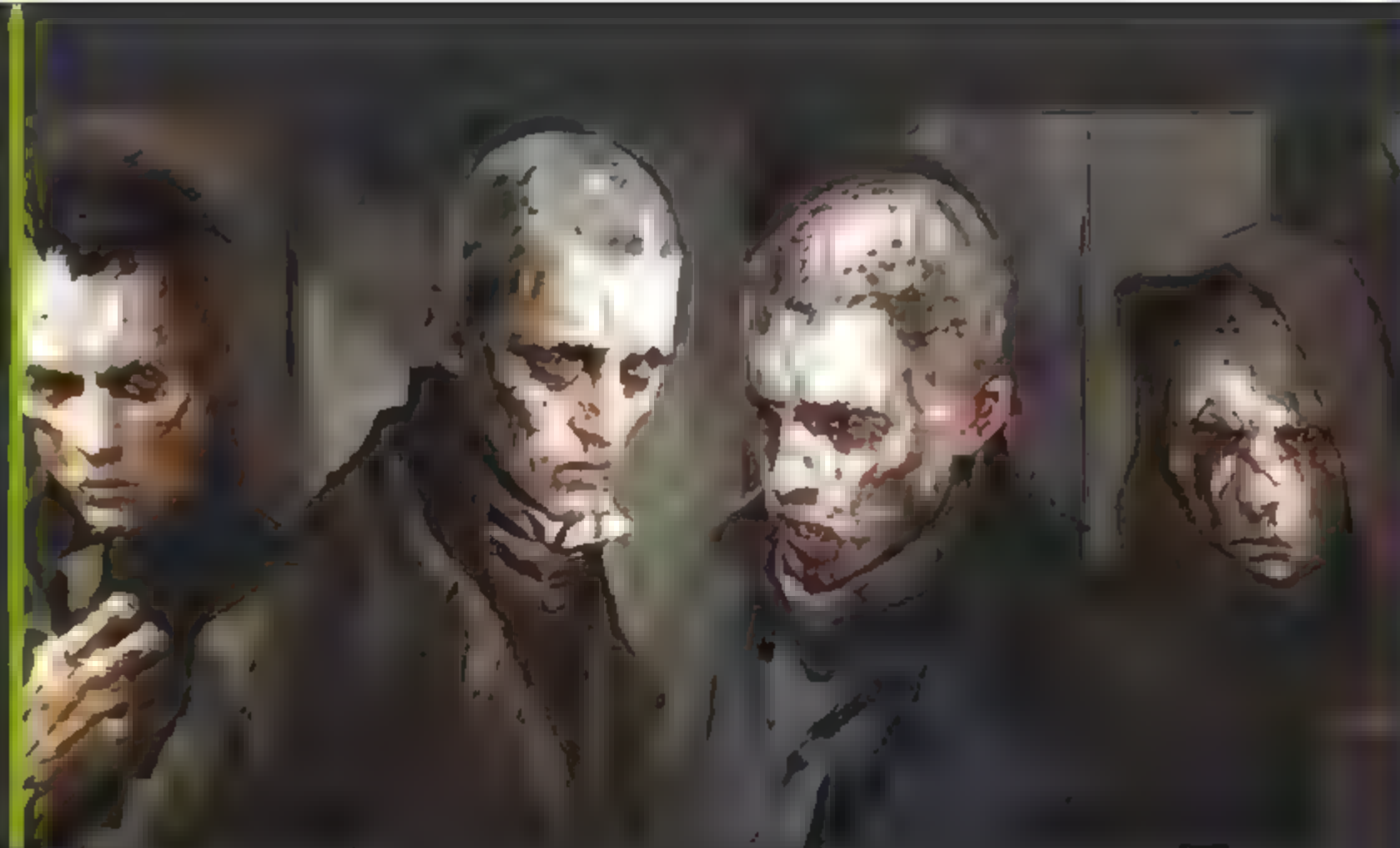
Justement, comment penses-tu éviter le piège de la redite d'une production à l'autre ? Ça ne doit pas être évident de se renouveler à chaque fois...



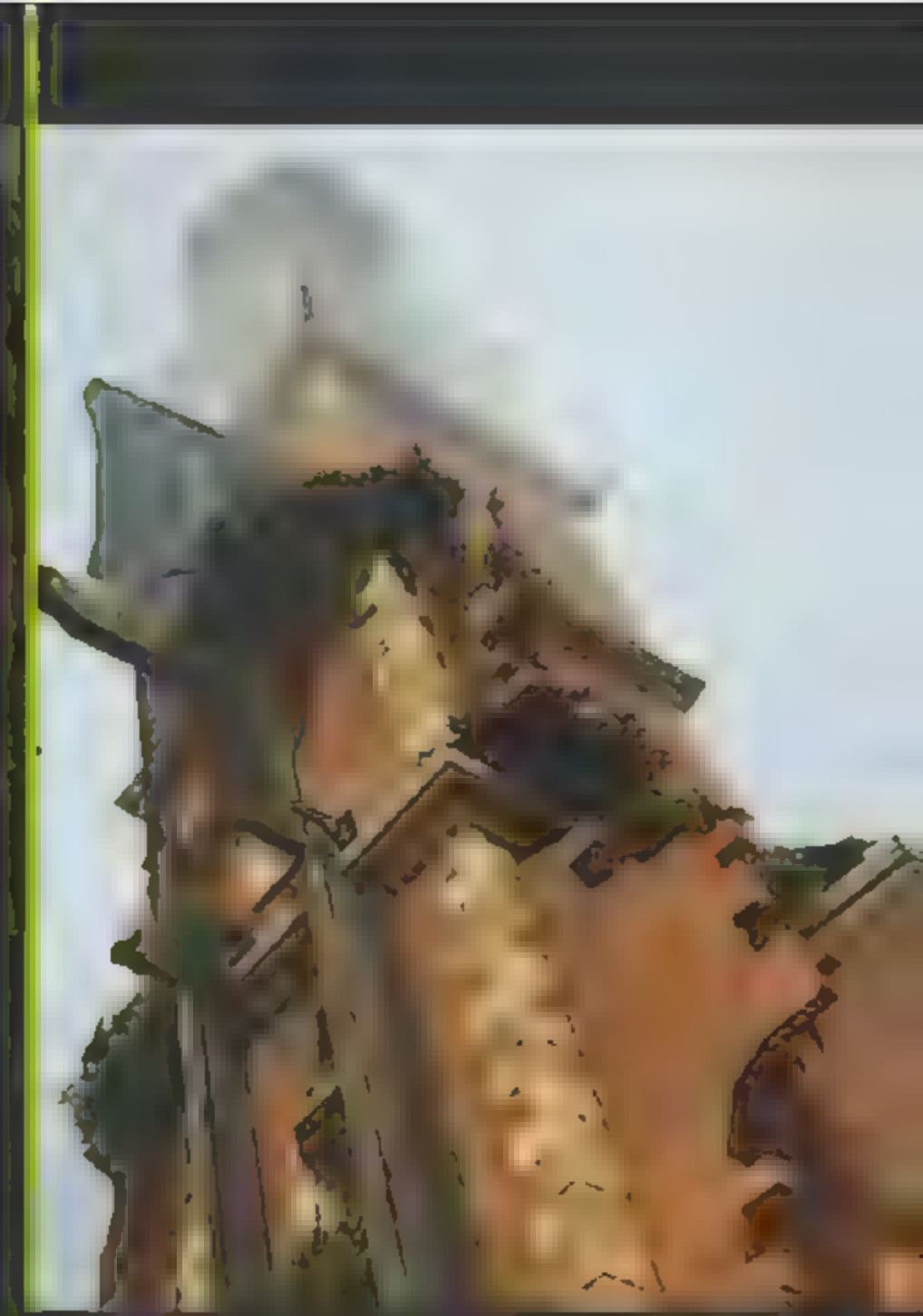
LA: Zenimax n'existe pas en tant que studio. C'est un ensemble de structures de développement, avec beaucoup d'individualités et une histoire personnelle. C'est id Software, c'est Machine Games, c'est Tango Gameworks [NDLR : le studio de Shinji Mikami]... Moi, je dois m'adapter à la culture des studios et me demander ce que je peux leur apporter. Parfois je suis un simple consultant, d'autres fois producteur artistique. Souvent, on me demande de revenir au travail de mes débuts, c'est-à-dire de faire du dessin. Du coup, je me retrouve à dessiner pour tout le monde !

Est-ce que beaucoup de choses ont changé dans l'industrie depuis que tu as travaillé sur Half-Life 2 ?

LA: Pas suffisamment selon moi. La technologie n'avance pas assez et il n'y a pas assez d'innovation dans l'art. En ce qui me concerne, la



Antonov et Mitton ont bossé sur la gueule des PNJ. Ça se voit, non ?



>>> next-gen n'est jamais arrivée et on vit toujours sur des promesses. *Half-Life 2* est sorti en 2004 et il reste toujours une référence aujourd'hui ! J'aurais bien voulu voir des centaines de *Half-Life 2* depuis, mais ce n'est pas le cas. On est dans une période de crise financière et, du coup, on n'a pas suffisamment révolutionné l'industrie.

Comment expliques-tu qu'il y ait si peu d'auteurs dans le jeu vidéo, alors que c'est censé être un art, au même titre que le cinéma ?

JA : L'industrie a grandi trop vite, les enjeux économiques sont devenus trop importants et tout ça a fini par rester dans les mains des financiers. Prends le cinéma : ce fut une petite industrie, puis une moyenne industrie, avant de devenir ce que c'est aujourd'hui. Le jeu n'a pas eu tout ce temps pour se développer. Les budgets ont été multipliés par vingt, ou par cent. Un triple A, aujourd'hui, ça coûte minimum 20 millions d'euros, facilement 45 millions. La culture d'auteur ne va pas avec ces budgets. Mon secret, c'est que je ne suis pas un joueur, à la base. Je suis rentré dans le milieu assez tôt, vers 1996-1997, avec *Redneck Rampage*. Je m'en foutais des jeux, mais je les utilisais comme moyen d'expression. Et j'ai réussi à garder mon attitude d'indépendant dans cette industrie.

Le jeu vidéo, ça reste le moyen d'expression le plus libre qui existe ?

JA : Absolument. Regarde le dernier film de Spielberg, *Tintin*. Ce n'est pas une grande réussite, alors qu'il y a derrière la meilleure technologie au monde, les meilleurs artistes, une belle histoire. Tous les éléments étaient là pour que ça cartonne. Mais n'importe quel jeu va toucher plus de monde que ce film. Les artistes, les peintres... aujourd'hui, ce qu'ils veulent, c'est

communiquer leurs idées. Si j'expose dans une galerie, j'aurai trois riches touristes hollandais qui vont décorer leur appartement avec ma peinture. Ce n'est pas mon but. Mon but, c'est de toucher un maximum de gens, avec le jeu vidéo.

Et dans les jeux récents, il y a des univers qui te parlent, qui t'ont touché ?

JA : J'ai adoré *Mirror's Edge*, car c'était un jeu radical, très stylisé. Il y avait du blanc, du rouge, c'était très osé et dynamique, ça se lâchait vraiment. Les jeux réalistes, qui sont très

ampleur gigantesque. Et aujourd'hui ça n'existe pas dans d'autres médias. Rien qu'au niveau du contenu, ça reste incomparable : des dizaines d'heures pour un jeu, comparé à deux heures pour un film. L'outil d'expression dans le jeu, ce n'est

DEPUIS MES DÉBUTS, J'AI EU LA CHANCE DE NE FAIRE QUE DES AAA ET J'AIME ÇA, PARCE QUE J'AIME L'AMPLEUR.

populaires, c'est très bien, mais ce n'est pas quelque chose qui me touche. Je préfère aussi les « petits jeux », comme *LittleBigPlanet*. Ça me parle.

Les artistes semblent s'être portés davantage sur la scène indépendante. Est-ce que ça t'intéresserait, un jour, de travailler avec un auteur indépendant de jeu vidéo ?

JA : Ça m'intéresse, mais moi, ce que j'aime, et ça n'existe même pas dans le cinéma, c'est le côté épique des jeux vidéo. Parce qu'il y a cette caméra très ouverte, à 180 degrés, qui donne un côté triptyque. Il y a un aspect fresque historique, qui n'existe pas dans la narration purement visuelle. On n'a pas beaucoup de livres illustrés, ni de films de grande aventure. Il n'y a que le jeu qui a ce côté très épique. Et du coup, je préfère les triple A, car on peut créer de grands univers. Comme de la belle science-fiction ou de beaux films d'aventure des années 1950, avec une

pas le mur, la porte et le petit détail : c'est le ciel, les montagnes, des cités entières. Depuis mes débuts, j'ai eu la chance de ne faire que des triple A. Et j'aime ça, parce que j'aime l'ampleur.

Qu'est-ce qui te plaît le plus dans ton rôle de directeur visuel chez Zenimax : t'investir profondément dans un projet comme *Dishonored* ou superviser les choses d'un peu plus haut, comme sur d'autres jeux ?

JA : Des projets comme *Dishonored*, on ne peut pas en faire très souvent : on s'investit tellement que ça en devient épuisant... Avant d'être un auteur, je suis avant tout un designer, un artisan du visuel, et je m'adapte. Zenimax fait des projets un peu fous, à l'ancienne. Ils sont beaux, violents, avec de l'ampleur. Moi, je me rends utile sur tous leurs titres, mais des projets comme *Dishonored*, je ne suis vraiment pas quand je pourrais en faire à nouveau un.

PROPOS RECUEILLIS PAR JIKA

Sébastien Mitton
Directeur artistique, Arkane

DANS LA COUR DES GRANDS

Telle une hydre à sept têtes qui en aurait perdu cinq, **Sébastien Mitton et Viktor Antonov assurent la direction artistique de Dishonored**. Sébastien nous explique la genèse du projet et nous donne le secret de la « touche » Arkane.

Joystick : Vous avez établi les visuels de Dishonored avant de travailler sur l'histoire. C'était quoi, alors, le point de départ ?

Sébastien Mitton : Au départ, c'était le projet d'une personne de Bethesda. C'était son bébé, un FPS avec des éléments de jeu de rôle dans le Japon médiéval. Nous, chez Arkane, en tant que développeurs européens, on ne se voyait pas développer un projet qui traitait d'une culture qui n'était pas la nôtre. Du coup, on a gardé les mécanismes et l'idée, le corps du projet, et on les a portés sur un univers auquel on réfléchissait déjà et qui correspondait à ce qu'on voulait faire. On est d'abord partis sur le XIV^e siècle, avant de s'arrêter sur le XVII^e. Au bout d'un moment, on a regardé ce qu'on avait : une ambiance sombre, des gens qui vivaient dans l'oppression... et on s'est dit que l'Angleterre ferait un cadre idéal.

Vous vous défendez de puiser vos inspirations dans le jeu vidéo...

S.M. : Viktor et moi sortons d'écoles traditionnelles, pas d'une école qui forme aux jeux vidéo ou à l'infographie. Ce qui nous intéresse, c'est la

culture, la sculpture, le visuel. Les gens ont travaillé là-dessus pendant des siècles et le faisaient pour montrer quelque chose, exprimer une idée. Pourquoi s'arrêter là ? On ne veut pas faire table rase du passé et réinventer la roue. On a d'abord eu beaucoup de discussions, et le visuel en est le résultat. Avec Viktor, on travaille comme ça depuis huit ans, on ne va pas subitement s'inspirer du travail des autres. De toute façon, on ne sait pas comment ils ont procédé. D'ailleurs, quand Viktor travaille sur le design visuel des jeux Zenimax, il n'essaye pas d'imposer un style « à lui » : il guide les projets, il soutient les idées, il voit où ils veulent aller, il apporte son expérience pour partir d'un pitch et atteindre un objectif.

Faut-il voir une filiation avec vos projets précédents ?

S.M. : Nos jeux partagent des valeurs communes, niveau gameplay. Au niveau visuel aussi, il y a forcément quelque chose. Mais ce n'est pas du tout la même écriture, ni la même façon d'organiser la production graphique. Quand j'ai rejoint Arkane sur *Dark Messiah*, et même avant sur *Arx Fatalis*, c'était vraiment du développement « garage ». Maintenant, on joue dans la cour des grands. On a toujours cette façon de travailler assez rock & roll, mais avec de plus grosses contraintes. On a bien réussi à s'adapter. Surtout qu'on développe sur deux sites maintenant, à Austin et Lyon.

À ce propos, comment vous vous partagez le boulot ?

S.M. : Tout ce qui est artistique, animations, une partie du code aussi, ça reste en France. Au Texas, c'est le game design, que supervisent Raphaël [NDLR : Colantonio, le fondateur d'Arkane] et Harvey [Smith, un des cerveaux derrière Deus Ex], mais aussi le level design, l'IA, l'écriture et le scénario.

Comment ça se passe, l'interface entre vos deux studios ?

S.M. : C'est super fluide ! Ça fait longtemps que Raph s'est installé là-bas, au moins cinq ou six ans, maintenant. Il voulait voir comment ça se passait à Austin, parce que c'est un peu la Mecque de tout ce qu'on adore, des *Ultima*, de *Thief*, de *Deus Ex*. Du coup, ça lui a permis de se monter un réseau et naturellement, parmi les gens qui sont venus chez nous, on a plein d'anciens qui ont travaillé sur ces projets, comme des mecs de Looking Glass qui comprennent bien ce côté hardcore qu'on veut développer. Et puis, ça a aussi eu un impact sur notre façon de gérer notre business en tant que petit indépendant lyonnais. Ça nous a donné des ouvertures, et du coup, de fil en aiguille, on a fini chez Zenimax. Et c'est ça qui pouvait nous arriver de mieux !

PROPOS RECUEILLIS PAR EDDIE WALDU



ON A TOUJOURS CETTE FAÇON DE TRAVAILLER ROCK & ROLL, MAIS AVEC DE PLUS GROSSES CONTRAINTES.

STEAMPUNK : UN GENRE VAPOREUX

Courant littéraire terriblement éphémère, le steampunk n'a pas plus brillé dans le jeu vidéo, si ce n'est par quelques références éparses. Pourquoi ?



Martian Dreams : plus fort que David Cage, Warren Spector qui se met en scène !

Parler du steampunk, c'est facile : il suffit – et je ne vais pas m'en priver – d'aligner quelques clichés et références types pour se faire comprendre de tous : Angleterre (ou époque) victorienne, machines à vapeur, Jules Verne. Pour les fines bouches, les « connards élitistes » de cafardcosmique.com (clin d'œil appuyé), on peut aussi citer quelques bouquins vraiment classes, du genre à faire partie des « 100 livres qu'il faut avoir lus avant de mourir » : *Les voies d'Anubis* de Tim Powers (sauter dessus, c'est de la bonne !), tout James Blaylock et puis K.W. Jeter, l'auteur qui a non seulement écrit le premier bouquin vraiment cyberpunk (le très déviant *Dr. Adder*, sponsorisé par un certain K. Dick), mais qui a aussi inventé le terme « steampunk ». Allez, pour la culture, je vous cite sa petite lettre de l'époque (les années 1980) pour le magazine *Locus* : « Je pense que les fantaisies victoriennes seront le prochain gros mouvement [NDLR : littéraire], du moins si l'on arrive à leur trouver une étiquette,

comme steampunk. » Du côté des films, pas grand-chose à se mettre sous la dent, ou alors il faut remonter à *La Machine à explorer le temps* ou au très chouette *C'était demain*, qui voit H. G. Wells poursuivre Jack l'éventreur jusque dans les années 1970... Bon, oui, il y a aussi *Les Mystères de l'Ouest* ou *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, mais c'est vraiment pour chercher des objets filmiques à éviter... Et côté jeux ? C'est un peu plus compliqué.

Quelques engrenages

Les vrais jeux relevant uniquement du steampunk sont terriblement difficiles à trouver. Il n'est pas rare de croiser au détour d'un chemin quelques automates (*Syberia*), engrenages à gogo (*Alice : Retour au pays de la folie* ou *Thief*), robots à monter (*RAGE*) ou machines à vapeur (*Final Fantasy VII*), ni de fréquenter des lieux très stylisés (les ruines Dwemer des *Elder Scrolls*). Toutefois, très peu de jeux se sont amusés à donner vie à des



Space 1889 : quand des colons anglais conquièrent des planètes indigènes.

univers entièrement steampunk, préférant citer quelques éléments pour se donner « des airs de... » La raison de cette absence ? Bien simple. Quoi qu'on en dise, si l'Angleterre victorienne est un décor atmosphérique en diable, il ne s'agit pas d'un support très intéressant en termes de gameplay avec ses armes souvent chiches ou encore ses idéologies douteuses et



Arcanum : du RPG steampunk total. Salué par la critique, mais pas pour son moteur...

« IL N'Y A RIEN DE PIRE QU'UN MAGE POUR VOUS FOUTRE EN L'AIR UNE LOCOMOTIVE ET PROVOQUER UN ACCIDENT ! »

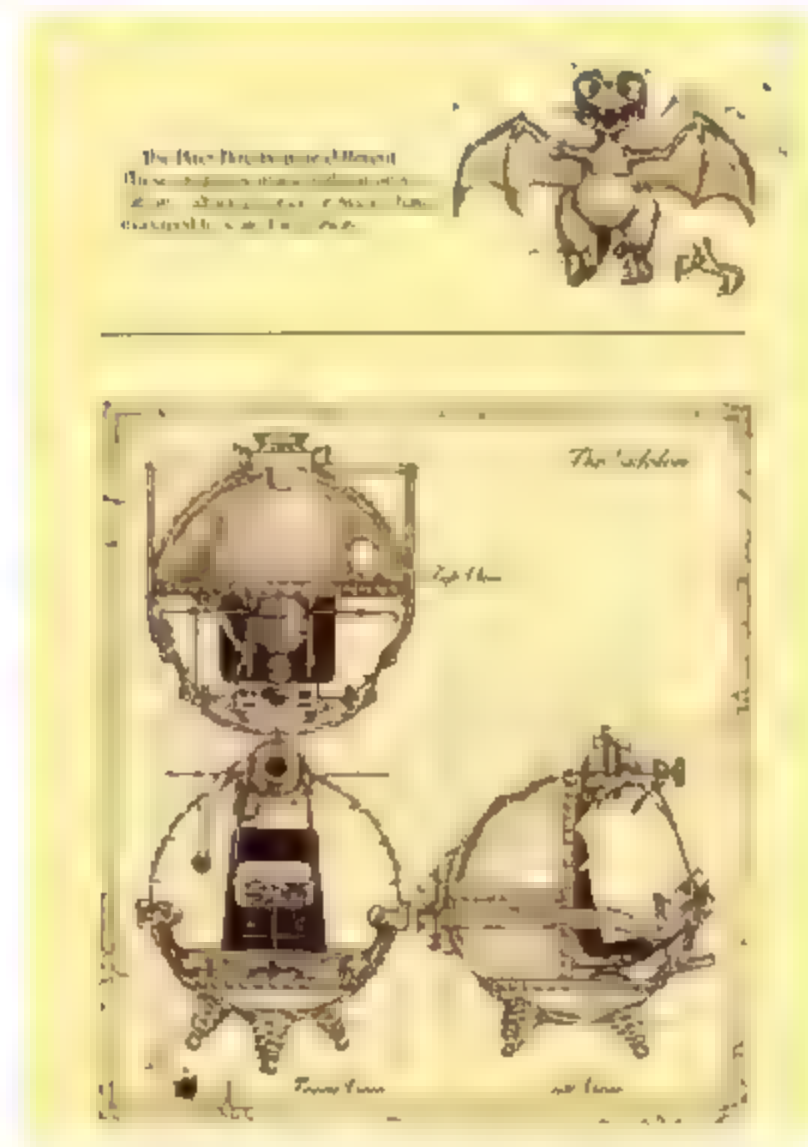


difficiles à mettre en scène (c'était le temps des colonies !) D'ailleurs, si l'on excepte quelques jeux d'aventure textuelle et une poignée de point & click *Sherlock Holmes*, le Londres d'avant la Première Guerre mondiale a très peu servi de terrain de jeu vidéoludique. Et évitons de nous rappeler quelques *Nightmare Creatures* de sinistre mémoire... Donc, me voilà bien broucouille. Ou alors, peut-être faut-il chercher du côté des RPG ? Ah, oui, là, il y a un *Space 1889*, jeu de rôle papier mal adapté au PC (1988). Plus probant, et gratuit sur Goodoldgames.com, on trouve aussi *Ultima : Worlds of Adventure 2 : Martian Dreams*. Lancé sur Mars dans un obus digne du *Voyage dans la Lune* de Méliès, on y croise Freud –qui nous fait passer le fameux test de personnalité des jeux *Ultima*, logique !–, Nellie Bly (une journaliste), Tesla et quelques personnages illustres de l'époque, comme Lénine. Et puis, il y a Warren Spector, oui, oui, ce bon vieux Warren qui, plus de quinze ans avant David Cage, se met en scène, traverse le temps pour demander au joueur/avatar de l'aider. Un titre agréable pour qui supporte le système de jeu de *Ultima VI* –ici repris à la lettre– mais terriblement old school

pour les autres. Notez que *Ultima : Worlds of Adventure : The Savage Empire* joue, lui, avec les codes du pulp américain, entre *Indiana Jones* et *Le Monde Perdu*. Et, là, vous vous dites : Kinch, tu nous embrouilles, tu cherches à noyer le poisson, à gagner quelques signes ! Mais non, mais non...

À voile et à vapeur

Mais alors, il y en a, ou pas, des jeux vraiment steampunk ? Oui, quelques-uns, rares, précieux. D'abord, il y a *Arcanum : Of Steamworks and Magick Obscura* (un titre VO plus classe que *Engrenages et Sortilèges*...) L'œuvre de Troika et donc des anciens de *Fallout*, est, à mon sens, le RPG, voire le jeu steampunk par excellence : guerre entre technique et magie, révolution industrielle, racisme latent, des zeppelins et des trucs volants, des fantômes, des mines, etc. Mais le choix le plus intelligent de Troika est d'avoir poussé le joueur à verser soit dans l'art de la magie, soit dans celui de la science : on construit ses automates, on améliore ses armures, on crée des armes inédites, électriques ou, à l'instar d'un Aleister Crowley, on passe du côté obscur quitte à se



The Eidolon : on savait faire des manuels immersifs, dans les années 1980.

faire interdire certains moyens de déplacement (le train). Parce que c'est connu, il n'y a rien de pire qu'un mage pour vous foutre en l'air une locomotive et provoquer un accident ! Bref, un titre génial, malgré des combats d'une nullité affligeante. L'autre seul vrai grand jeu steampunk, c'est... *The Eidolon*. Ouais. Lui-même. Et, là, on remonte à l'antiquité, quand LucasArts se nommait Lucasfilm Games, et que le bon George voyait bien qu'il se passait quelque chose du côté du jeu vidéo. Il embauche aussitôt quelques malades mentaux du code qui ne voient que par les fractales et les univers de SF, du bon gros geek des années 1980. Quatre jeux sortent des cerveaux de ces génies d'avant-garde : *Ballblazer*, *Rescue on Fractalus*, *Koronis Rift* et *The Eidolon*, le tout pour consoles et micros Atari, et adapté sur plusieurs machines du moment, dont l'Amstrad CPC et le Commodore 64. Dans les faits et dans son gameplay, *The Eidolon* n'est pas vraiment le jeu le plus steampunk jamais créé –joli tableau de bord en bois !–, mais dès qu'on plonge dans son manuel de jeu, dans les schémas de sa machine créée au XIX^e siècle, on tombe en plein délire mécanique, façon Jules Verne. En fait, les plus belles heures du steampunk sont encore à venir : *Dishonored*, oui, mais aussi *BioShock Infinite* ou *Amnesia : A Machine for Pigs* devraient raviver ce genre autrement moribond. De quoi rêver, s'imaginer ailleurs, autrefois, même si on ne cracherait pas sur un *Arcanum* à la première personne, un RPG lovecraftien avec un moteur à la *Skyrim*. Si, si, ça me ferait tellement plaisir !

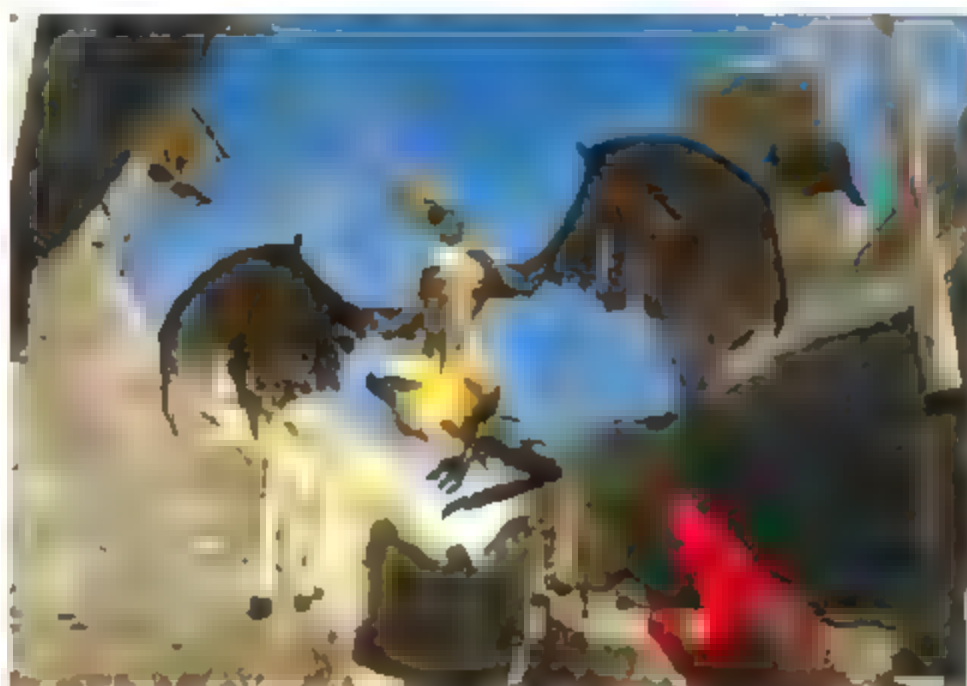
KINCH

ARKANE, L'HÉRITAGE D'AUSTIN

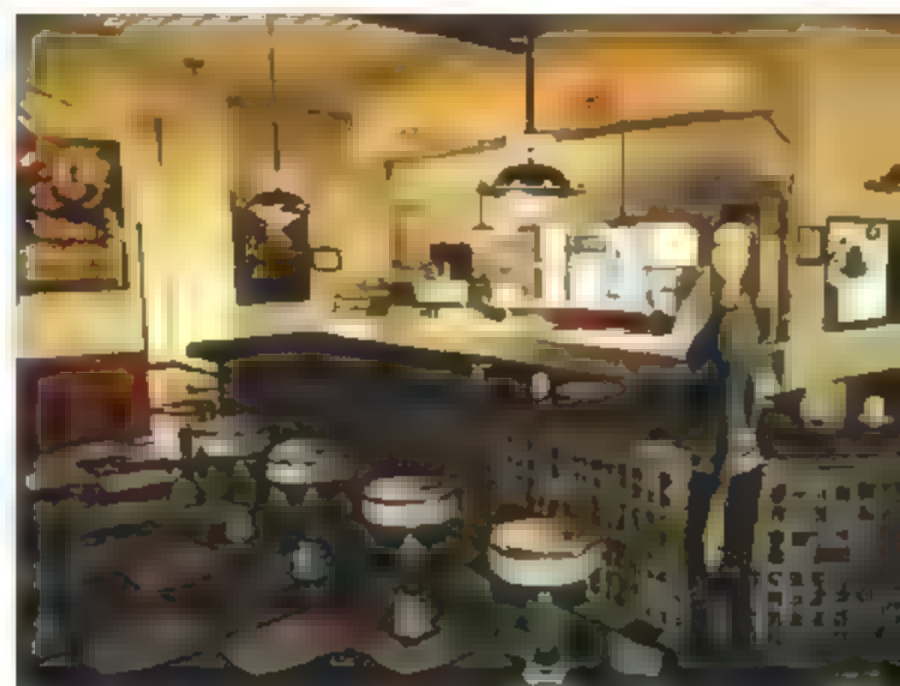
En treize ans, Arkane n'aura publié que trois jeux. Pour expliquer la cote d'amour dont bénéficie le si peu prolifique studio franco-texan, revenons sur son parcours atypique, fait d'amours adolescentes, de rencontres improbables et de coups d'éclat sublimes.



Arx Fatalis, un travail précurseur sur la physique, le body awareness et le système de magie.



Dark Messiah n'est pas le *Arx Fatalis 2* qu'aurait voulu développer Arkane, mais il reste un titre fascinant.



Il y avait du *Mirror's Edge*, du *ICO* et même du Molyneux, dans le projet *LMNO*.

L'histoire d'Arkane, c'est avant tout celle de son fondateur, le Français Raphaël Colantonio. Une histoire qui a forcément commencé sous les meilleurs auspices, puisqu'elle est née dans les pages de *Joystick* : nous sommes en 1993, et Raphaël décide de répondre à un concours paru dans le magazine. Le prix : un aller-retour pour Austin, Texas, pour jouer en avant-première à *Ultima VIII*. Raphaël est un énorme fan de la série. En fait, c'est même un énorme fan de tout ce qui porte le logo Origin et les noms de Richard Garriott ou de Warren Spector. Peu de temps après, il reçoit un appel d'Electronic Arts France, qui tombe le masque : le vrai prix du concours n'était pas un voyage, mais un boulot. Raphaël accepte. Il n'a que 18 ans et, bientôt, il sera notamment en charge du Q/A de *System Shock*, le prochain jeu de ses idoles. C'est d'ailleurs lors d'une visite au siège à Austin qu'il rencontre Harvey Smith, son homologue au Q/A américain. Le courant passe, les

deux hommes restent en contact. On y reviendra. Quand la PlayStation débarque et qu'EA change de politique éditoriale, Raphaël Colantonio décide de mettre les voiles. Comme il le disait à l'ami Kinch il y a quelques mois : « Je voulais refaire *Ultima Underworld*, mais EA allait fermer Origin, Bullfrog... La seule solution, c'était de le faire moi-même. » Après une courte parenthèse chez Infogrames, en 1999, il fonde Arkane à Lyon avec une poignée de camarades. Les choses sérieuses commencent.

De l'Origin à la Source

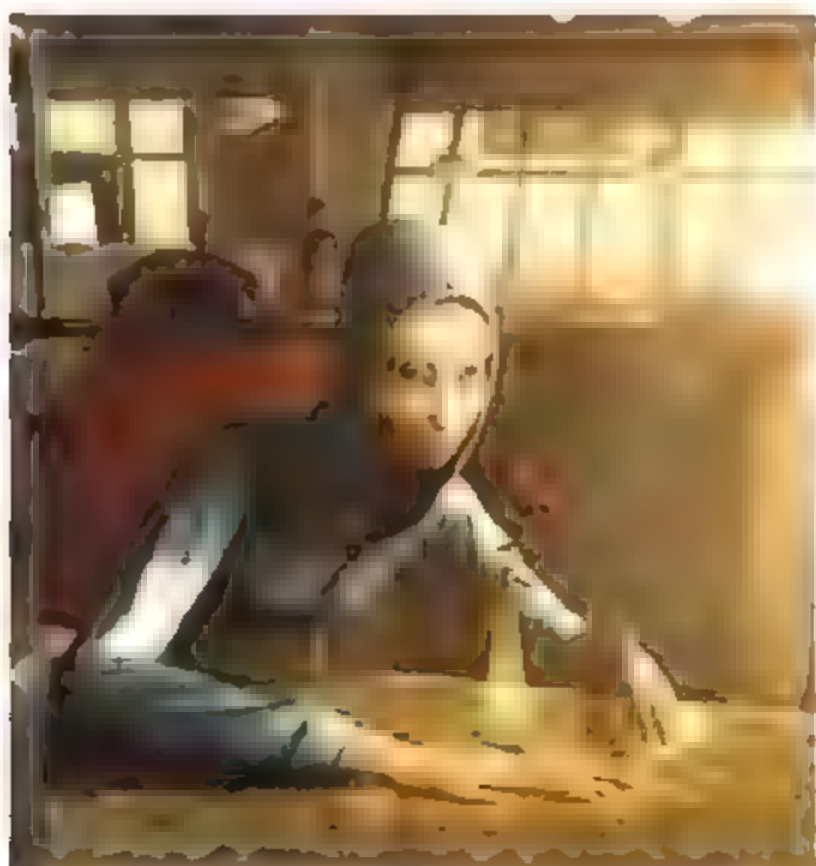
L'obsession de Raphaël Colantonio, c'est donc de donner une suite à *Ultima Underworld*. EA, qui détient la licence, n'est pas chaud. Tant pis, Arkane développera son propre univers. Ce sera *Arx Fatalis*, un jeu qui aura beaucoup de mal à trouver un éditeur (Arkane passera à deux doigts de la faillite) mais qui, à sa sortie en 2002, vaudra à ses créateurs, à défaut d'un triomphe

commercial, du moins un vrai succès d'estime. Une suite est mise en route : *Arx Fatalis 2* tourne sous Source, met l'accent sur le dynamisme des combats et cette fois, c'est sûr, ça va cartonner. Ubisoft est intéressé, à une condition : qu'il déplace l'action dans l'univers de sa série *Might & Magic*. Cette fois, la santé d'Arkane ne



The Crossing : se servir du Kangoo de la Poste comme couverture, c'était quand même la classe.

« CE QUI AURAIT DÛ ÊTRE LE GRAND ŒUVRE DU COUPLE ARKANE/VALVE, C'EST *THE CROSSING*. UN FPS TRÈS AMBITIEUX... »



permet pas à Colantonio de faire la fine bouche : adieu *Arx Fatalis 2*, bonjour *Dark Messiah* ! Malgré tout, Arkane arrive tout de même à y développer des thèmes qui lui sont chers, comme une certaine idée de la liberté (ici, dans la façon d'appréhender les combats), une gestion très physique du rapport à l'environnement, et peut-être les meilleurs combats au corps à corps jamais vus dans un FPS.

Les années vaporwares

Quelques mois avant la sortie de *Dark Messiah* en 2006, Arkane ouvre un deuxième bureau à Austin. La ville d'Origin, d'*Ultima*, de Warren Spector. En se rapprochant des USA, Raphaël Colantonio se rapproche de ses idoles, mais aussi de Valve. Parce qu'Arkane connaît bien le moteur Source, les deux boîtes mettent sur pied toute une série de collaborations, malheureusement toutes vouées à l'échec. Il y a tout d'abord « *Episode 4* » et « *Return to Ravenholm* », deux spin-off pour *Half-Life 2*, dont il ne subsiste que quelques microscopiques traces sur le Net. Mais surtout, ce qui aurait dû être le grand œuvre du couple Arkane/Valve, c'est *The Crossing*. Un FPS très ambitieux, censé brouiller la frontière entre

solo et multijoueur et rendre définitivement obsolètes toutes les IA du marché. Rien que le background fait rêver : un Paris à la fois moderne et fantastique, où les Templiers opèrent au grand jour. Mais encore une fois, Arkane a les plus grandes difficultés à trouver un éditeur. De guerre lasse, Colantonio est à deux doigts d'accepter un deal scandaleux avec un éditeur peu scrupuleux. Mais au même moment, il reçoit un appel d'EA : son ancien employeur veut le faire travailler sur « *LMNO* », un projet autrement plus rémunérateur. *The Crossing* est mis au frigo pour une durée indéterminée. Il aura quand même eu un mérite : permettre à Arkane de rencontrer Viktor Antonov, l'homme responsable du design de *City 17* dans *Half-Life 2*. Ils travailleront de nouveau ensemble sur *Dishonored*. C'est aussi à cette époque que Colantonio embauche son vieux pote Harvey Smith (devenu entre-temps lead designer du premier *Deus Ex*, excusez du peu).

La lumière au bout du tunnel

De « *LMNO* », il n'y a pas grand-chose à dire. On sait que les Français étaient censés s'occuper de son level design. Niveau gameplay, il devait s'agir d'un jeu de parkour expérimental où le joueur veillait sur une extraterrestre gérée par une IA très poussée. Spielberg y est associé, et promet que ce sera le premier titre capable de faire « pleurer le joueur ». Doug Church, le créateur d'*Ultima Underworld* (décidément !), complète ce casting prestigieux. Mais le sort s'acharne, et ce projet alléchant ne verra jamais le jour. Arkane retombe sur ses pattes en filant un coup de main sur *BioShock 2* (la filiation avec *System Shock*, toujours), avant de se faire finalement racheter par Bethesda en 2010. Un partenariat qui devrait enfin permettre au studio franco-texan de faire ce qu'il veut, sans se soucier de devoir plaire à des éditeurs qui ne comprennent pas sa vision.

EDDIE WALOU



Puisqu'il faut bien vivre, Arkane a filé un coup de main sur *BioShock 2*.

1999

Arkane
Games
founded

2002

Arkane
Games
founded

2006

Arkane
Games
founded

2010

Arkane
Games
founded

2012

Arkane
Games
founded

ARKANE EN CINQ DATES

NEWS

4

05-02

32

TOP
5

LES 5 NEWS IMMANQUABLES NÉCESSAIRES ET OBLIGATOIRES (PUISQU'ON VOUS LE DIT...)

1 | FREE TO PLAY
Crytek et BioWare s'y mettent. La fin d'un monde.

**2 | ACTIVISION
À VENDRE**
Vivendi souhaite s'en séparer. À bon entendeur.

3 | OCCASION
La E.U.E. autorise la revente de matériel. La G.U.G.U. ?

4 | GAIKAI
Sony s'offre Gaikai et met un (gros) pied dans le Cloud gaming.

5 | MASS EFFECT 3
Bon alors, cette fin toujours ouverte ? Les avis sont partagés.

M4A1

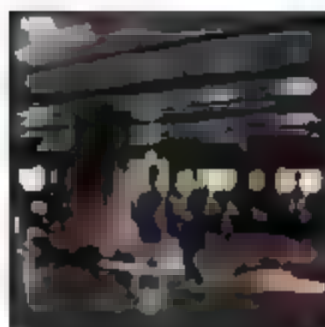
30/90



ALT-MINDS

46

Le nouveau jeu d'Éric Viennot. Et encore un beau bordel.



GAÏTÉ LYRIQUE

48

Il vous reste quelques jours pour profiter de cette expo...



CYBERPUNK

50

Rencontre avec le peu bavard Jędrzej Mróz.



MICROTRANSACTIONS, MAXI PROFITS ?

Avec *Warface*, Crytek entre de plain-pied dans le Free to Play, et participe à cette tendance lourde du jeu vidéo : les microtransactions sauveront l'industrie. Jusqu'à quel point cette phrase peut-elle se révéler vraie ?

Quand un gros poisson du genre de Crytek (*Crysis*) affirme « beaucoup miser » sur le Free to Play pour assurer son avenir, et même ne plus vouloir faire que ça, on peut penser que le micropaiement est effectivement une alternative rentable pour l'industrie. Et du coup vouloir en discuter avec vous, petits fripons. Les acteurs étant très réticents à sortir des chiffres, il a fallu attendre que Hi-media, spécialiste du paiement en ligne, publie un baromètre sur la question pour avoir quelques chiffres. Bien sûr, cette entreprise prêche un peu pour sa paroisse, mais on en tire des indications intéressantes. La première, et la plus importante : 70 millions d'internautes européens ont recours à la microtransaction. En France, cela représente 44 % des internautes réguliers, et ils dépensent 25 euros par mois en moyenne dont 10 euros concernent le téléchargement de jeux payants (45 % des interrogés), l'achat de monnaie virtuelle (pour près de 40 %) et l'achat de comptes premium (haha, les sots !). À la louche, près de 8 milliards et demi d'euros auraient changé de poche l'année passée en Europe, via ce mode de paiement. À titre de comparaison, la vente matérielle de hardware et de software en France en 2011 a représenté 2,7 milliards d'euros. Selon Cyril Zimmermann, PDG de Hi-media, qui ne ménage pas ses envolées lyriques, « l'industrie du jeu vidéo est comme l'Empire romain, en pleine décadence, et nous sommes les barbares venus régénérer l'Occident. » Le chef d'entreprise estime que le succès croissant de la microtransaction est dû à un désamour du public pour les jeux au prix fort d'un côté, et à des modes de paiement « les plus exhaustifs possibles » de l'autre. Pour convertir un maximum de joueurs « gratuit » en utilisateurs « payant », il faut que la solution la plus adaptée à un instant T soit disponible : paiement par mobile, carte prépayée solution monétique, etc. La situation serait donc au beau fixe pour les

« nouveaux barbares » ? Pas forcément, car si le gâteau grossit, le nombre de convives, lui, explose, sans parler des coûts de développement. « La prise de risque est de plus en plus importante. Là où un éditeur investissait 10 pour faire un jeu, il investit désormais 100 ou 1 000 », explique Cyril Zimmermann. Le marché domestique (Europe et États-Unis) de ces développeurs n'étant pas extensible indéfiniment, quels seront les prochains horizons ? La Chine ? « C'est un marché trop violent et trop piraté », estime Carsten Van Husen, PDG de Gameforge. Reste à exporter le Free to Play vers les plateformes mobiles. Un pari qui s'annonce très difficile : Quoi qu'il arrive, pour le joueur ce ne sera pas « gratuit » puisqu'il paie à la data. Les opérateurs accepteront-ils de partager la recette avec les développeurs ? Sur quelles bases ? Et puis, comment convaincre le consommateur de rémunérer tous les maillons de la chaîne ? Il est probable que la microtransaction et ses merveilleux bienfaits restent l'apanage du PC pour un sacré bout de temps. [BREAKING NEWS : BioWare vient d'annoncer un nouveau jeu, *Ultima Forever : Quest for the Avatar*. Oui, un Free to Play dans l'univers de Richard Garriott. Désolé]



Savonfou

Mon avis gratuit

Phénomène autrefois marginal, la microtransaction est en passe de devenir le modèle dominant en termes de volume de ventes. Viendra, très vite, le temps où les développeurs vont devoir équilibrer des coûts de développement qui s'envolent avec une manne qui n'augmentera pas indéfiniment. Un équilibre que la distribution classique n'a jamais trouvé.



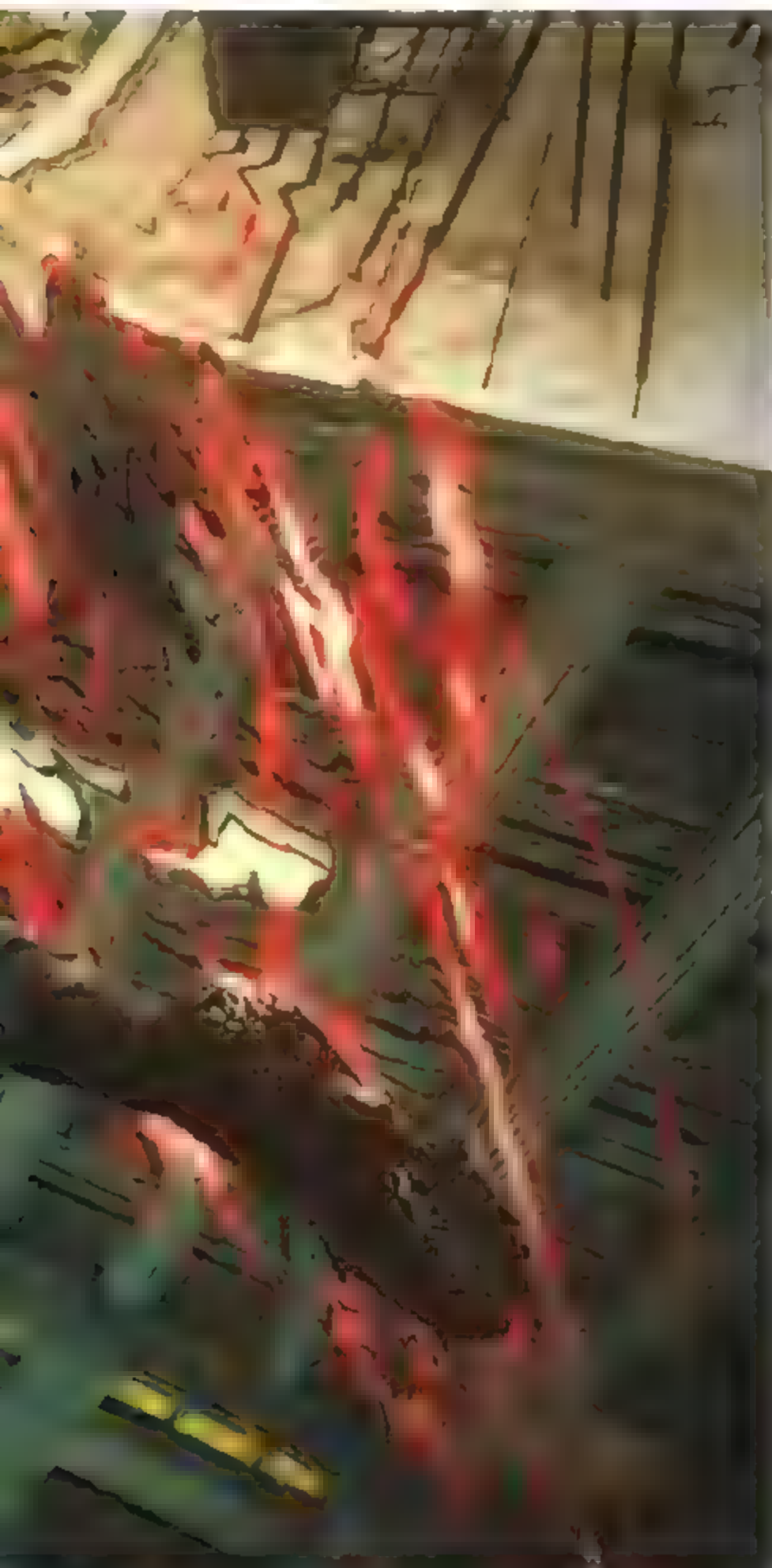
2 QUI N'EN VEUT D'ACTIVISION ?

Je viens de réaliser un truc de fou ! En fait, comme Activision appartient à Vivendi, cela veut dire que *Call of Duty*, c'est français ! Ma vie ne sera plus jamais la même !

Vous vous rappelez de l'année 2007 ? Nicolas Sarkozy est élu président de la République française et Dominique Strauss-Kahn prend ses fonctions au FMI. 2007, c'était trop l'année de l'espoir en fait ! Mais surtout, cette année-là voyait le rachat d'Activision par la multinationale Vivendi. Plus exactement, la société prenait 52 % du capital d'Acti (elle en détient 61 % aujourd'hui), créant ainsi un conglomérat titanesque baptisé Activision-Blizzard pour la bagatelle de 19 milliards de dollars. Imaginez le tableau !

Call of Duty d'un côté, *World of Warcraft* de l'autre... À l'époque, il semble clair qu'aucune autre entité ne pourrait plus jamais rivaliser avec Acti-Blizz dans le domaine de l'entertainment. Et pourtant, quatre ans plus tard, on apprend que Vivendi cherche par tous les moyens à se débarrasser d'Activision. Oui, mais pourquoi ? À nous qui ne sommes pas dans les arcanes de la finance, ça peut sembler absurde de tuer ainsi la poule aux œufs d'or. Mais en y regardant de plus près, la position de Vivendi n'est peut-être pas

si inconcevable que ça. La firme semble partir du principe que les revenus d'Activision-Blizzard ont atteint leur apogée. Et que les rentrées d'argent sur les exercices fiscaux ne seront plus aussi brillantes dans les années à venir. D'ailleurs, sur le premier trimestre de l'année 2012, le chiffre d'affaires de la société a été évalué à 1,17 milliard de dollars, contre 1,45 milliard à la même période l'an dernier. Cette disette a notamment été justifiée par la légère baisse du nombre d'abonnés à *World of Warcraft*, bien que plus de dix millions de



« ACTIVISION-BLIZZARD A TOUT INTÉRÊT À REVÊTIR SES ATOURS LES PLUS SEXY POUR ATTIRER DE NOUVEAUX INVESTISSEURS. »

Veni vidi Vivendi

La société étant officiellement sur le marché, à quoi vont ressembler les semaines à venir ? En 2007, le rachat par Vivendi avait bien bouleversé le catalogue d'Acti puisque de nombreux projets avaient été annulés ou cédés à des tiers. Notamment les jeux Sierra de l'époque comme *Riddick*, *Brütal Legend* ou *Ghostbusters*, qui avaient migré vers d'autres cieux. Aujourd'hui, le cas de figure pourrait se reproduire, en plus de fermetures pures et simples de certains studios. On pense notamment à Radical, les Canadiens qui viennent de sortir *Prototype 2* (pour lequel les membres de la rédaction en sont venus aux mains pour ne pas avoir à le tester) et dont le futur demeure très incertain à l'heure où j'écris ces lignes. Par ailleurs, on peut penser qu'Activision-Blizzard a tout intérêt à revêtir ses atours les plus sexy pour attirer de nouveaux investisseurs. Et quoi de plus sexy que quelques annonces sur de futurs hits en puissance ? Je parle de *Mists of Pandaria*, des extensions de *StarCraft II*, mais surtout du gros projet *Titan* qui pourrait très bien jouer un rôle prépondérant dans les futures tractations financières. Ben ouais, un Free to Play doté d'un modèle économique couillu et bénéficiant du savoir-faire de Blizzard, ça peut faire tourner bien des têtes... Qui sont les potentiels acquéreurs ? D'où viennent-

ils ? Quels sont leurs réseaux ? Trois noms émergent du lot. Microsoft, Disney et Tencent. Si le rachat d'Acti-Blizz par l'un des deux premiers laisse songeur quant à l'entité colossale qui verrait alors le jour, c'est bien avec le troisième que les données du marché seraient les plus chamboulées. Tencent est en effet un géant de l'Internet chinois, troisième mondial dans ce secteur derrière Google et Amazon. En s'octroyant Activision-Blizzard, cette firme marquerait l'entrée par la grande porte de la Chine dans le jeu vidéo AAA. Les cartes seraient totalement redistribuées et on pourrait même aller jusqu'à parler de l'aube d'une nouvelle ère. Alors, comme on dit dans ces cas-là : affaire à suivre !



Deez

Mon avis (Bobby) caustick

Activision-Blizzard était devenu un véritable monstre, au point de pouvoir imposer des choses innommables, comme le *Call of Duty Elite*, sans que personne ne réagisse. Je ne sais pas si le pouvoir de cette firme va décroître dans l'hypothèse d'un rachat, mais je ne serais pas mécontent de voir le melon de Bobby Kotick et de ses séides dégonfler quelque peu.

joueurs restent accrochés au MMO de Blizzard. Quoi qu'il en soit, Vivendi semble avoir compris que les résultats exceptionnels de ses deux étendards phares (*CoD* et *WoW*) ne perdureront pas encore bien longtemps. Comme le dit l'ami Michael Pachter, l'analyste controversé aux études souvent fumeuses mais qui tombent juste de temps en temps : « Activision-Blizzard est centré sur les jeux physiques alors que le secteur s'oriente de plus en plus vers le dématérialisé et le jeu en ligne. » Combien de temps les ventes de boîtes de *Call of Duty* resteront-elles rentables avant que le jeu en streaming ne devienne la norme ? Combien de temps avant que le modèle Free to Play ne fasse passer le système d'abonnement mensuel de *World of Warcraft* pour un truc ringard et obsolète ? Au-delà d'une restructuration profonde de sa stratégie, Vivendi semble donc anticiper en vue de lendemains moins glorieux, en partant au moment où Activision-Blizzard est encore au top de sa forme.



Les Pandarens, les Protoss et le Projet *Titan* : trois acteurs majeurs des prochaines négociations.



Attention!

3

L'AVOCAT DU DIABLE

Un peu de droit européen, ça vous branche ? La Cour de justice de l'Union européenne s'est invitée dans l'actualité en autorisant la revente de licences logicielles. Oui, de l'occase virtuelle. Et je ne vous cache pas que c'est un peu le bordel.

Vous achetez un PC et une clé Microsoft Office pour les factures et les présentations Power Point du bureau (quelle horreur). Vous ajoutez une année de protection Norton Antivirus (bien sûr que vous le faites, ne mentez pas), et embayez directement sur un compte Steam, où vous dépensez sans compter en jeux indé et promos de dernière minute. Hormis votre PC, tout ce que vous venez d'acheter, vous ne le possédez que virtuellement. Vous n'avez ni DVD ni boîte. Ce que vous avez acquis, c'est la licence d'utilisation, pour une durée illimitée. Bienvenue en 2012. Admettons maintenant que vous n'en ayez plus l'utilité. Vous faites quoi ? A priori, rien. Il ne vient actuellement à l'idée de personne de revendre – légalement – la clé d'un jeu Steam, Xbox Live, ou celle de *Diablo III*. Ni même celle de votre affreux Norton, d'ailleurs. Alors, argent envolé ? La Cour de justice de l'Union européenne voit les choses d'un autre œil : dans un arrêt du 3 juillet dernier opposant

deux sociétés à propos de la revente par l'une des licences d'utilisation du programme conçu par l'autre, la CJUE retient que « lorsque le titulaire du droit d'auteur [NDLR : par exemple, EA] met à la disposition de son client une copie – qu'elle soit matérielle ou immatérielle – et conclut en même temps, contre paiement d'un prix, un contrat de licence accordant au client [NDLR : vous] le droit d'utiliser cette copie pour une durée illimitée, ce titulaire vend cette copie au client et épuise ainsi son droit exclusif de distribution. En effet, une telle transaction implique le transfert du droit de propriété de cette copie. Dès lors, même si le contrat de licence interdit une cession ultérieure, le titulaire du droit [NDLR : EA, toujours] ne peut plus s'opposer à la revente de cette copie. » Si vous avez compris les quelques lignes qui précèdent, plusieurs conclusions s'imposent : vous êtes mûr pour un Master 2 Droit européen des affaires, il y en a un très bon à Assas ; surtout, vous avez compris que même si cet

arrêt théorise la revente de licence, la décision reste inopérante si les éditeurs ne mettent pas en place des process qui permettent une telle revente. Or la Cour ne le demande pas. Pire, ils pourraient tout simplement contre-attaquer en systématisant le transfert de licence à durée limitée. Oui, je parle de location, et ça n'est pas très réjouissant.



Mister Tick

Ma juris-consultation

La situation créée par l'arrêt de la CJUE est paradoxale : en voulant protéger le revendeur en réaffirmant son plein droit de propriété (et donc son droit à vendre d'occasion un bien immatériel), elle pourrait inciter les éditeurs à verrouiller le système en favorisant la location. Ce qui n'est pas franchement à l'avantage des joueurs. Mais pour le moment, tout ceci reste très théorique.

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

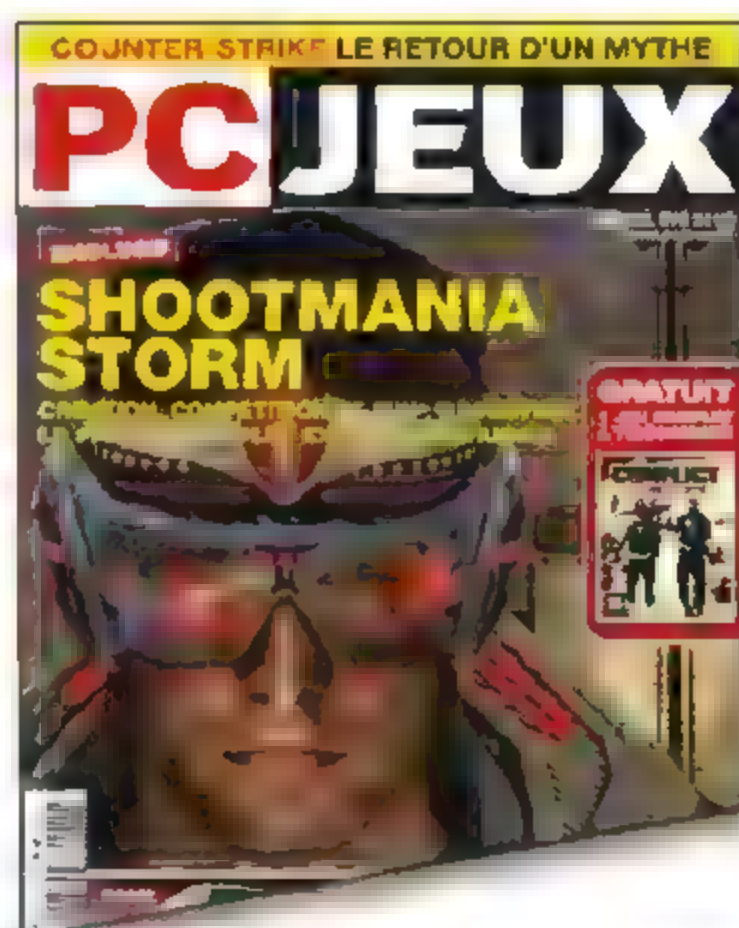
Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT



ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS



Oui, j'avoue, j'ai illustré ce papier avec un gros nuage.
On ne peut pas toujours être au top de sa forme.

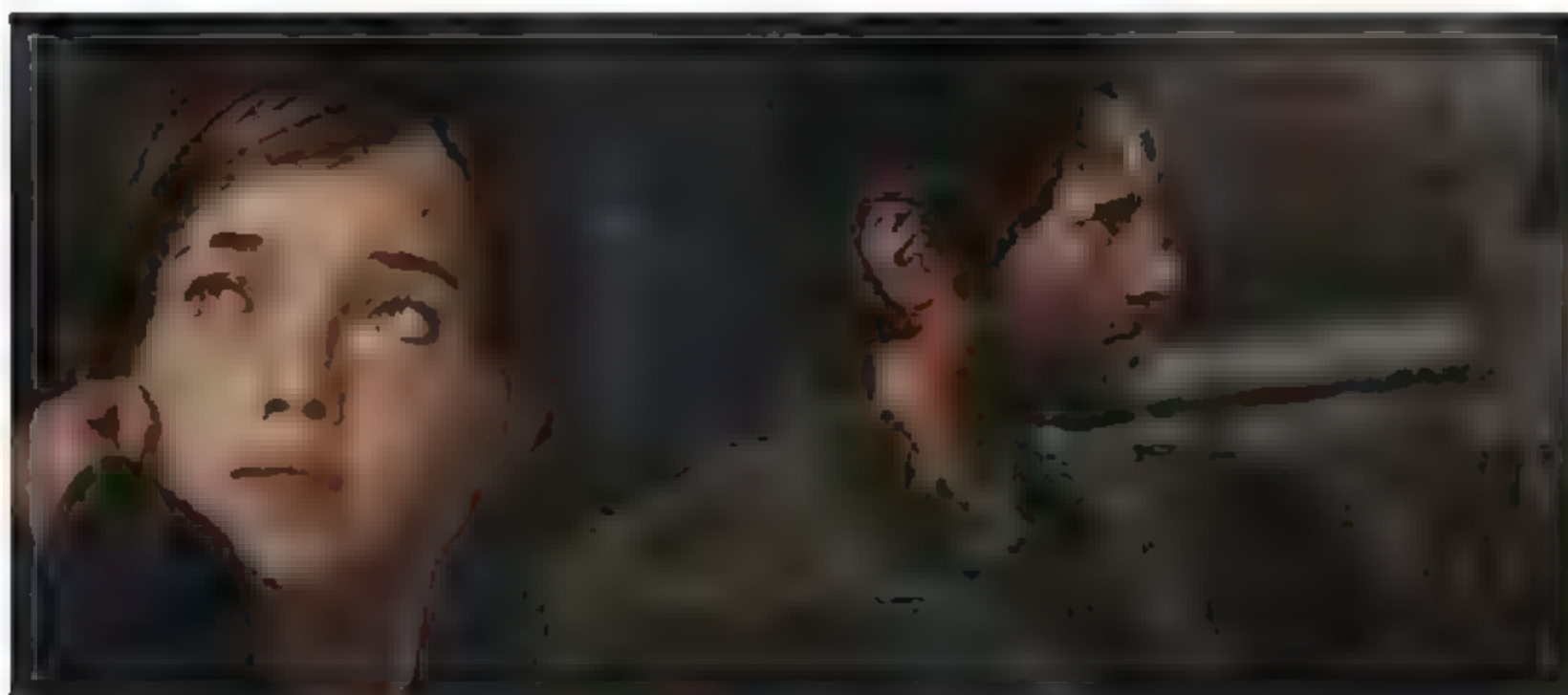
4 LE CLOUD, DU SPECTACLE !

Vous n'avez pas aimé le jeu dématérialisé ? Alors vous allez détester avoir la tête dans le nuage. Mais ça, Sony s'en fout un peu. Du coup, on va tous y passer.

Ah vous riez bien, bande de petits saligauds. À peine annoncé le rachat de Gaikai – la boîte de David Perry spécialisée dans le Cloud gaming, le jeu à

distance – par Sony Computer Entertainment, voilà que vous enterrez déjà les consoles dans l'hilarité. Six pieds sous terre, les next-gen ! Carrément dépassées ! Les jours

seraient même comptés avant que, pour lancer *Uncharted 6*, l'on se contente d'un écran, d'une manette et rien d'autre qu'une connexion Internet. D'ailleurs, ce sera peut-être le cas. Mais à vrai dire, personne n'en est encore sûr. Au point que même les analystes se font tout petits quand il s'agit d'évoquer l'avenir à long terme du jeu vidéo et ce que Sony envisage de faire de son achat. Relancer sa branche télé en damant le pion de LG et Samsung, ex-partenaires du service de Cloud gaming ? Possible. Passer l'ensemble de ses jeux en dématérialisé et les proposer sur toutes ses plateformes de jeu, tablettes, téléphones voire fours à micro-ondes, via un Gaikai renommé « Microsoft tu l'as dans le Cloud » ? Hormis le nom, ça se tente. Dézinguer une bonne fois pour toutes le marché de l'occasion et les pirates ? Oui,



Ellie n'a pas de PS3, mais rêve de jouer à *The Last of Us*. Gaikai, un geste pour une rescapée de l'apocalypse ?



David Perry, toujours dans les bons coups.

**« BON MATOS
ET MÉMOIRES
BIEN VIVES SONT
DÉSORMAIS PRIÉS
D'ALLER VOIR
AILLEURS. »**

gaming était possible. Mais non, l'entreprise a confirmé ne pas vouloir à court terme se lancer dans ce marché. Elle laisse donc la porte ouverte à Gaikai et OnLive, et livre probablement le monde du PC à ce dernier. Or, il n'y a pas entre eux deux qu'une simple question de concurrence, mais des différences fondamentales. Tandis que le second impose de télécharger un logiciel et fonctionne sur des abonnements par périodes, le premier misait jusqu'alors sur un foisonnement de démos gratuites et la vente de solutions réseau. En effet, Gaikai permet de déployer du contenu vidéo (car c'est bien de cela dont il est question, le jeu étant diffusé en tant que tel) sur toutes les plateformes. Plus, il proposait aussi de l'intégrer dans des sites Web comme il l'a fait sur son site ou sur Facebook. Ou de le faire tourner sur les box d'opérateurs probablement ravis de jouer dans la cour des consoles. L'astuce est qu'à aucun moment Gaikai ne touche au code des jeux, ses serveurs recevant les données et renvoyant le morceau de vidéo correspondant au joueur. Le tout nécessite bien entendu une connexion qui tienne la route, et une proximité avec lesdits serveurs, mais bon matos et mémoires

bien vives sont désormais priés d'aller voir ailleurs. Ce qui n'exclut pas la qualité : Gaikai se repose sur nVidia pour la gestion des flux vidéo. Reste que sur PC ou ailleurs, il faudra du temps avant de voir Sony se servir de son nouvel achat : la qualité de l'image et le temps de réponse des contrôleurs doivent être revus en conséquence. De toute façon, le Cloud gaming revenant à lire une vidéo sur YouTube, il faudra bien un peu de temps avant que les fournisseurs d'accès à Internet aient tout compris.



Osef

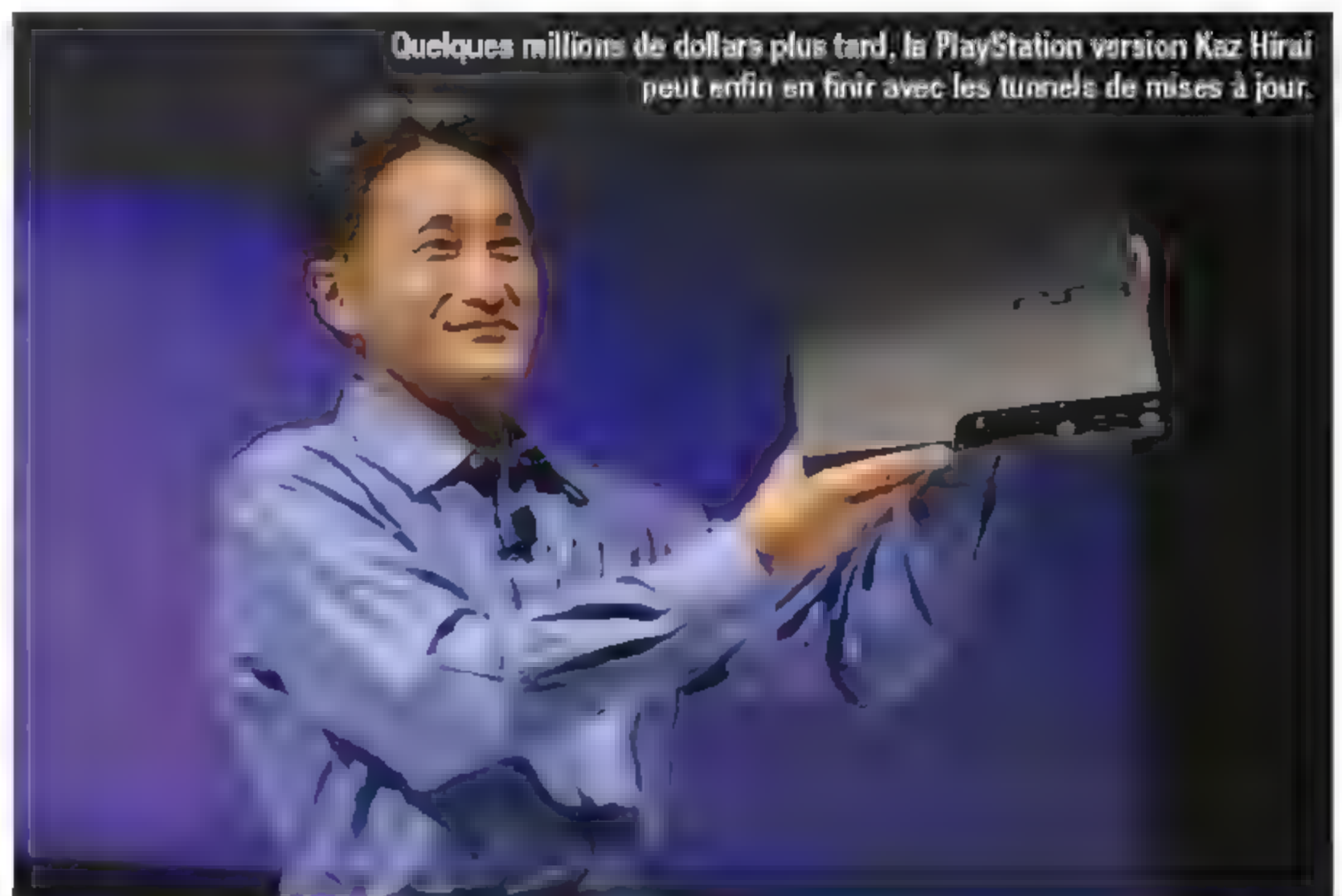
**Mon nébuleux
avis**

Le Cloud gaming, je n'y croyais déjà pas bien, mais depuis qu'Orange a réduit mon 2 mb/s à 38 kb/s, je... euh... suis morte de honte. Toujours est-il que si cet achat de Sony me permet enfin de jouer à *Uncharted* sur PC, je veux bien déménager. Proprio, si tu me lis, rassure-toi, ça ne semble pas franchement dans leurs plans.

pour ce point, on est à peu près sûrs de l'intention. Ou alors simplement garder le système de streaming bien au chaud comme un pull acheté en soldes qu'on ne mettra jamais, mais qu'une idiote au regard haineux aurait bien voulu acheter ? Après tout, rien ne nous garantit non plus que Kaz Hirai, le PDG de Sony, n'a pas juste eu envie de claquer 380 millions de dollars comme ça, pour la beauté du geste. Moi je dis, il bluffe. Mais comme le temps me donnera tort, sachez que je ne l'ai pas vraiment dit. En tout cas une chose est sûre, l'heure n'est pas franchement à la grosse marrade. Car si les consoles en prennent un coup question durée de vie, les PC perdent eux un des deux leaders du marché du streaming de jeu. Et disons-le franchement, le meilleur des deux. Ah ben oui, vous vous étouffez maintenant, je vous avais pourtant prévenus qu'il ne fallait pas rire comme des bossus.

Esteimations

Cela dit, à votre décharge, j'avoue qu'il existait encore un espoir en la personne de Gabe Newell. Après tout, depuis le temps que Steam se repose sur ses lauriers et vit aux crochets d'éditeurs prêts à lui couper les vivres, un mouvement vers le Cloud





Mass Effect 3 ■ Genre Action/RPG en kit / Éditeur EA / Développeur BioWare / Sortie Disponible

THE END (STILL) SUCKS

Après un report de trois mois, le couronnement d'une trilogie mythique est enfin disponible. Supposé laver l'affront de BioWare et balayer quantité de doutes laissés en suspens, le DLC final cut de *Mass Effect 3* met-il tout le monde d'accord ?

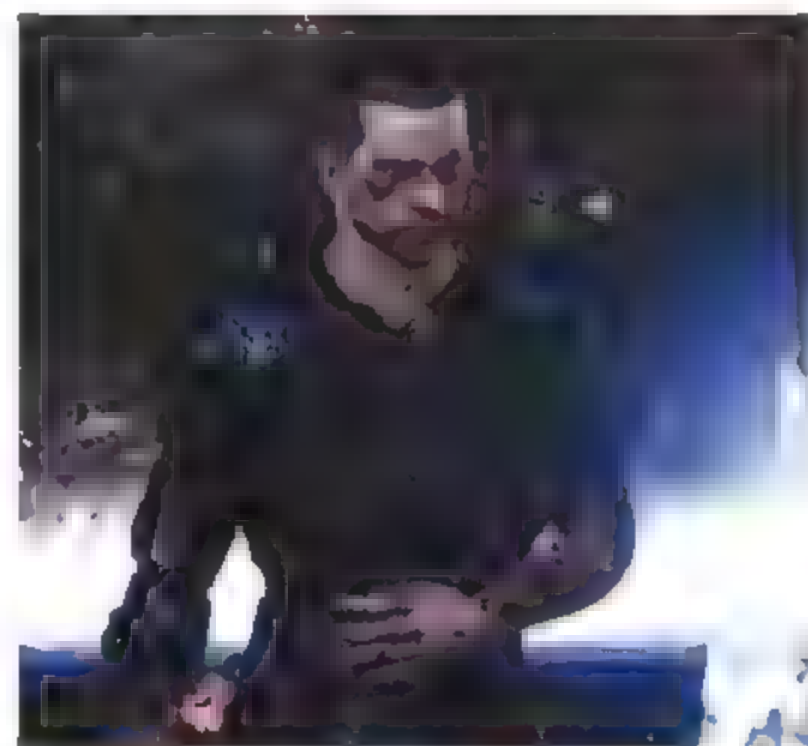
A lors que la controverse autour de *Mass Effect 3* n'en finit plus de diviser la rédaction, transformée depuis en un innombrable charnier humain (vous voyez le paint-ball à la fin de chaque saison de *Community* ? Tout pareil !), il m'incombe la lourde tâche de revenir sur l'ultime dénouement du space opera de BioWare. Rappel des faits : fin mars, alors que le jeu est à peine sorti, une foule de joueurs en colère appelle publiquement au lynchage et au boycott de BioWare. Du goudron et des plumes pour le studio ! Mobile de la révolte : une fin qui non seulement ne respecte pas le parcours évolutif des actions passées et cumule les illogismes, mais surtout qui ne dispense que trois dénouements, contre les 16 promis par BioWare. La mélancolie diffuse de cette séparation finale, l'ultime

pirouette métaphysique comme mise en abyme de la création n'y suffisent pas : il faut une remplaçante à ce bâclage éhonté. Sous la pression publique (plus de 60 000 signatures en quelques heures !), mais aussi celle d'Electronic Arts, trop soucieux de rassurer ses actionnaires, BioWare se plie à l'évidence. Ce n'est pas une révolte de quelques grincheux, c'est la révolution qui gronde aux portes. Il faut alors faire acte de contrition et plancher sur une conclusion alternative, cette fois-ci à la hauteur du mythe.

Tout ça pour ça

Même si tout le monde se fout que je fasse ici cas d'antidéontologie doublée de niaiserie, je fais partie des sceptiques devant cette pantalonnade de BioWare. Le fait d'aimer (c'est mon cas) ou pas la fin de *Mass Effect 3*

n'a que peu d'importance. Si l'événement marque certes une première dans le jeu vidéo, illustrant un triomphe populaire (mais

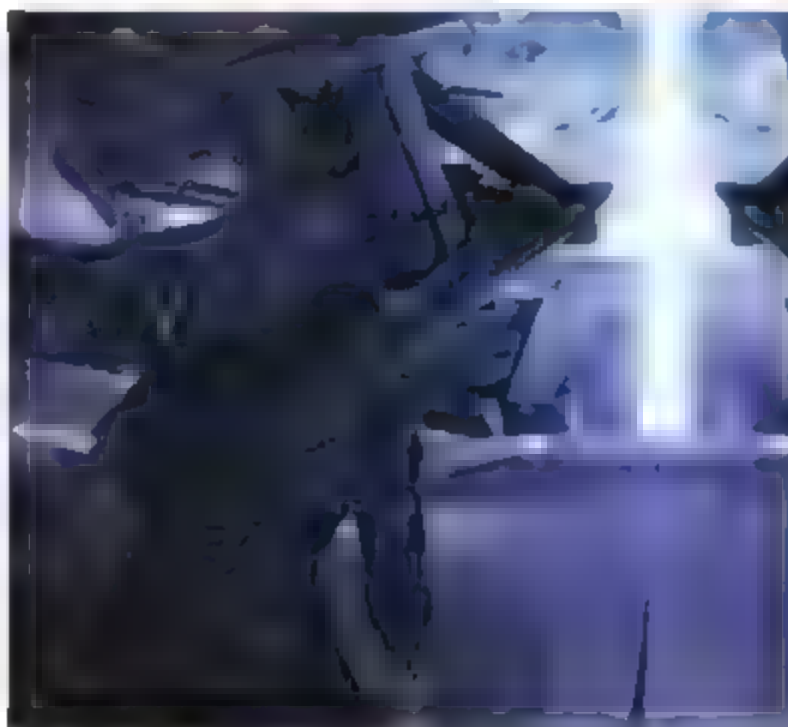


Il a morflé, et les joueurs ne sont même pas heureux. Shepard, c'est pas une vie.

« LES RAJOUTS RESSEMBLENT DAVANTAGE À DES CHUTES DE FILMS QU'À UN VÉRITABLE REMANIEMENT CONCLUSIF. »

relatif) sur les puissants de l'entertainment, sa résolution n'en demeure pas moins un retournement de situation, au profit de ces derniers. Depuis quelques semaines, un DLC, gratuit et sobrement intitulé « *Final Enrichi* », s'est propagé sur la Toile. À ceux qui croient que BioWare pouvait réussir, en seulement trois mois, à changer la donne, la douche froide sera terrible. [Spoiler mode on] Les trois voies (Destroy, Control, Synthesis) ne bougent pas. L'épilogue s'est juste étoffé de quelques séquences, voire de jolis artworks. On peut y voir des scènes de liesse inter-peuples (on voit un bébé Krogan naître, trop choupi) célébrant la sauvegarde de la Voie Lactée ; quelques plans du *Normandy* quittant la planète où il s'était échoué, et voir son équipage rendre un dernier hommage ému à Shepard avant de repartir pour de nouvelles aventures. Et basta. Je schématise un peu, mais les faits sont là : les rajouts ressemblent davantage à des chutes de films, avec quoi on remplirait les bonus d'un DVD – pour orner ou corriger quelques aberrations vues auparavant – plutôt qu'à un véritable remaniement conclusif. Au final, BioWare n'a fait que

Le dernier plan reste volontairement esotérique (tant mieux).



La salle du choix triple, rebaptisée par beaucoup « salle de la honte ».

gonfler son final en lyrisme, à défaut de lui donner une saveur alternative. Sauf que...

Ex nihilo

Il existe une quatrième voie, discrètement implantée dans le dialogue final avec le jeune

maître des Moissonneurs. Si le joueur refuse de jouer les arbitres terminaux, une quatrième cinématique, bien plus courte que les trois autres, s'enclenche. Pas de spoiler, allez voir par vous-mêmes. *Mass Effect* prend alors une teinte nihiliste assez renversante. Pas de changement majeur, mais une épiphanie : la fin d'une œuvre ne pouvant plaire à tout le monde (et qui aime assister à la fin d'un jeu, quand il y joue depuis des années ?), peut-être faut-il tout foutre en l'air pour être vraiment libre. Radical, polémique, douteux pour certains, ce parti pris de mise en scène est surtout la preuve que le jeu vidéo AAA sait aussi se faire manifestation d'un discours sans concession. Mineure, cette brève alternative n'en demeure pas moins un îlot de bonheur dans un océan d'hypocrisie. Mais depuis la mise à jour, les esprits semblent apaisés. Les réactions, encore mitigées, se font plus consensuelles qu'à l'origine. Le pari est réussi : BioWare semble avoir persuadé tout le monde qu'il reste à l'écoute de sa communauté, et a même pu convertir la moitié de ses détracteurs avec cette fin enrichie. Le carton semble doublement plein. Mais pour combien de laissés pour compte en échange ?



lanoo

Mon avis à la Mass

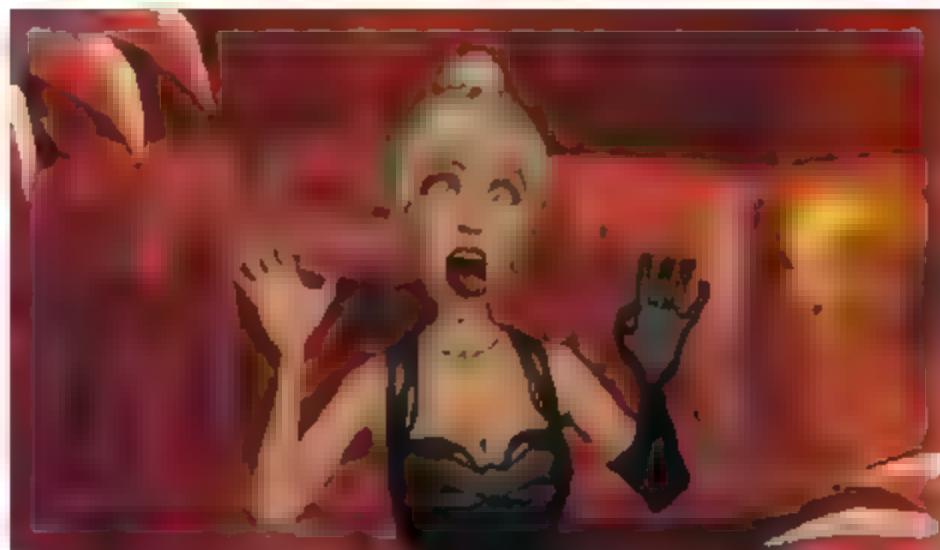
Les décisions de BioWare et d'EA restent symptomatiques d'un malaise dans le jeu AAA. Les campagnes de com' abusives et mensongères, premières responsables d'un emballement médiatique, ne pouvaient que déboucher sur un divorce public. Si cette nouvelle fin calme les esprits, elle détourne le regard d'un problème que l'industrie devrait se poser, mais n'ose jamais remettre en cause. Du moins, jusqu'au prochain soulèvement.



Une des séquences inédites qui force clairement sur le tire-larmes...

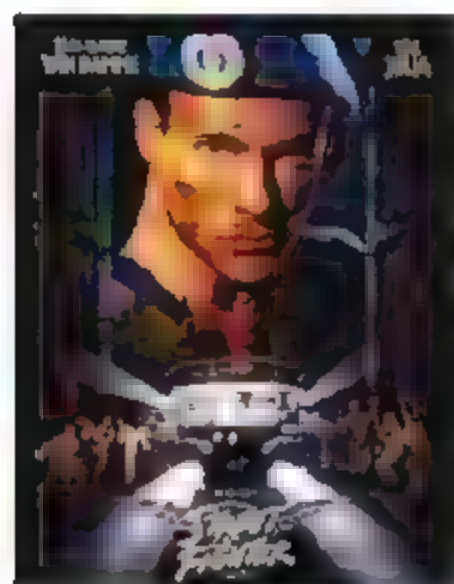
THE NEXT FRIC THING

L'humour à la Pendulo Studios, c'est un peu comme les boules de coco chaudes dans leur petit lait. Il y a ceux qui adorent, et ceux qui préféreraient manger des légumes à l'eau toute leur vie plutôt que de toucher à ce truc gluant. Des rabat-joie qu'on finirait presque par comprendre tant le studio se complaît dans les blagues de bon goût. Mais leur dernière en date est, vous allez le voir, hi-la-rante. Pour financer leur nouveau jeu, *Day One*, les Espagnols se sont lancés dans le crowdfunding, via GamesPlanet Lab. Ils envisagent ainsi de récolter 300 000 euros en 60 jours. Mais c'est là qu'intervient le ressort comique, façon running gag : le jeu est annoncé comme une comédie d'aventure mêlant « humour très noir » et « satire très cruelle » en abordant des « sujets très graves ». Autrement dit, tout pareil que le médiocre – et peu respectueux de ses promesses – *Yesterday*. Si on ajoute à l'équation qu'il avait été vendu 86 % plus cher sur PC que sur iPad et que le studio compte vraiment sur l'aide des joueurs PC, je crois qu'on tient quand même la blague de l'année.



SALES OBSCURS

Il n'y a rien de plus dur que d'essayer de masquer mon enthousiasme quand une nouvelle me pousse à frémir d'excitation derrière mon écran. Du coup, c'est sans aucune fioriture que je vais vous l'annoncer : en février 2014, le *Need for Speed* de Dreamworks sortira dans les salles de ciné américaines. Ah et oui, au fait, CBS Films a de son côté acheté les droits de *Deus Ex : Human Revolution* pour en faire un long métrage. D'ailleurs, il paraît même que celui de *God of War* est toujours d'actualité. Enfin

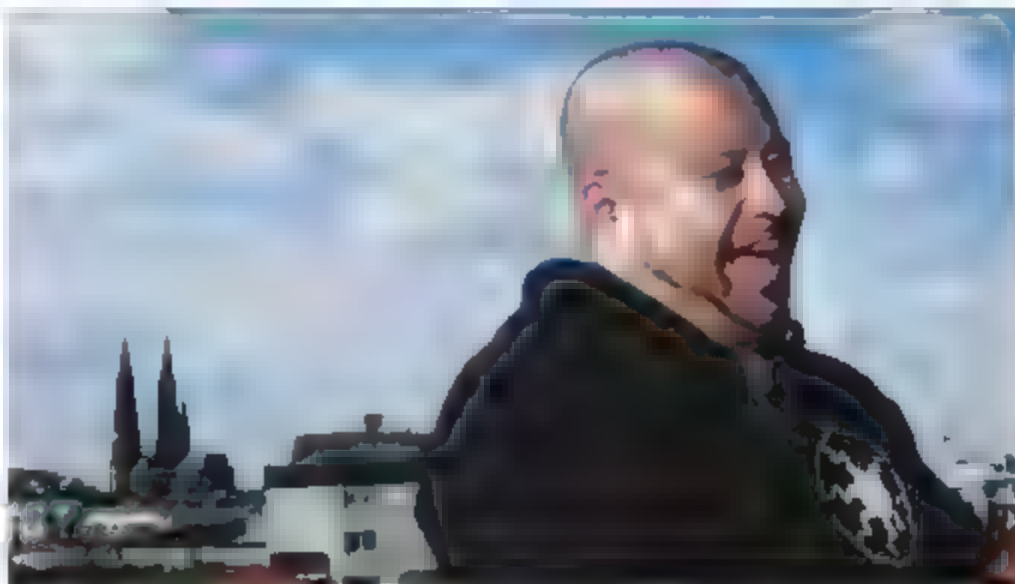


bon, le scoop dans tout ça c'est quand même que Michael Fassbender tiendra le haut de l'affiche d'*Assassin's Creed* le film et que J-LO produira celui de *Carmen Sandiego*. Sinon, j'ai mangé une poire tout à l'heure, elle était hyper juteuse, c'était bien chouette.

ET SELON LA POLICE ?

Sans vouloir juger, le PDG du studio Starbreeze, Mikael Nemark, est quand même un type bizarre. Du genre à se prendre la plus belle des gamelles dans la rue et à se relever tout sourire avec cinq mots à la bouche : « Je suis fier de moi. »

La preuve : dans une récente interview au magazine *Edge*, le bonhomme n'a cessé de clamer sa fierté vis-à-vis de *Syndicate*.



Un jeu dont les qualités ne seraient pas à prouver malgré les dires « d'un petit mais très bruyant groupe de journalistes et joueurs qui aurait détesté quoi qu'il arrive ». Mikael, je t'assure que nous, on aurait vraiment aimé aimer. En revanche, pour les 150 000 ventes, je ne sais pas trop s'il y a de quoi pavoiser.

DREAM CASSE

C'est une maladie connue – frappant particulièrement ceux qui passent leur vie à mater les Experts sur TF1 – qui semble aujourd'hui toucher SEGA. Atteint du syndrome du bon et du mauvais flic, l'éditeur japonais a choisi le second pour annoncer sa volonté de restructurer ses activités en Europe. Ce qui, en termes pratiques, signifie la fermeture

de ses bureaux en France, Allemagne, Espagne, Australie et Benelux. Encore sous le choc, le bon flic est alors arrivé pour nous passer la pommade, annonçant un *Total War : Rome II* pour 2013, distribué par Koch Media en France. La lumière dans la gueule, on n'a pas trop su comment réagir. C'est là que le mauvais, pas si mauvais, a sorti une peluche Sonic. Et nous, on s'est mis à pleurer.



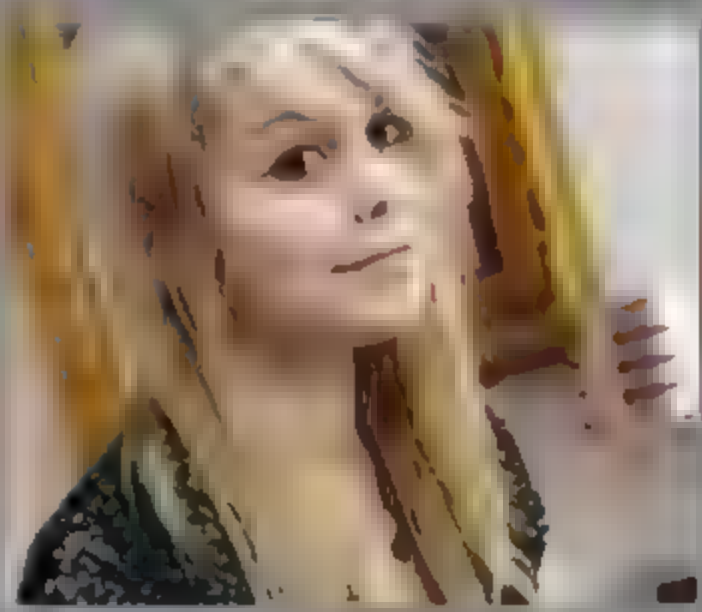
LA GRANDE FAMILLE

Ma pratique des jeux de cartes s'étant arrêtée avec celui des Sept Familles, je devrais en toute logique ne voir aucun intérêt à vous toucher deux mots de *Game Smelters* (<http://gamesmelters.com>). Oui mais voilà, du haut de ma flamboyante inculture, cette relecture des cartes Magic façon grandes figures du jeu vidéo m'a l'air plutôt pas mal. Car il n'est pas question ici de nous vendre du Mario, Sonic et autres Ezio, mais plutôt du Bushnell, Molyneux, Newell et Notoh. Et ça, ça fait toute la différence. Le jeu, dans sa version bêta, contient déjà 54 cartes et vise au final les 162. Mais pour cela, il leur faut du pognon. Toutefois, ne cherchez pas l'une où donner la seule des commandes de jeux en bêta passées par l'Amérique du Nord assureront la viabilité du projet. Même pas juste.



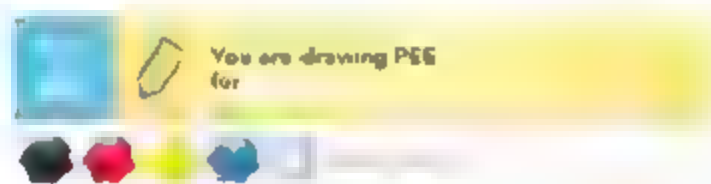
SUJET BATEAU

Dans une autre vie, Jika a dû être un pirate. C'est du moins la seule raison plausible qui justifierait de m'avoir fait abandonner une news sur la première appli iOS permettant d'effectuer le test de Voight-Kampff pour en placer une sur Cambean ! Ce RPG bac à sable prévu pour cet automne est signé des développeurs de *Witcher: Fire & Sword* et devrait se dérouler pendant l'âge d'or de la piraterie. Au programme : du multi, des batailles navales, à cheval ou à pied (?) et quelques abordages. Et, c'est triste, pas un seul répliquant.



SOMBRE DESSEIN

Dans ma grande naïveté, j'ai toujours associé CBS et News. Sauf qu'il faut bien l'admettre, derrière des jingles de JT, il y a aussi une chaîne. Une petite entreprise visiblement pas si bien informée, puisqu'elle envisage d'adapter le jeu pour mobile *Draw Something* afin d'en faire une émission télé. Alors moi, je veux bien, mais pour ne pas avoir vu passer le croûtage total de l'application depuis quelques mois, il faut quand même en tenir une couche. Quant au mec qui n'a pas tilté en se disant : « Tiens, c'est du *Pictionary* », je ne peux carrément rien pour lui.



AUTO PROMO

Contrairement à l'Oncle Dam qui voit dans la narration de leurs jeux quelques très gros défauts, je voue un culte à Remedy. Du genre qui pousserait à leur créer un autel dans un coin du salon, à côté de celui déjà consacré à Obsidian, si seulement le prix de l'immobilier savait être raisonnable. Un autel qui ne cesserait d'ailleurs de me rappeler à ma faute originelle : ne jamais avoir lancé *Death Rally*. Mais qu'à cela ne tienne, après avoir l'an dernier lancé une version retapée du jeu de 1996 sur iOS, ils remettent ça sur PC. Et promettent d'avoir une nouvelle fois tout retravaillé. Fixé à 10 dollars, le jeu fera son apparition sur Steam début août. Au pire, si je suis à sec d'ici là, il restera toujours la version originale, libre de droits.



NOYÉ, LE POISSON

Fille de peu de foi, j'aurais juré que Phil Fish – dieu réincarné en co-créateur de *FEZ* qui a fait le boulot tout seul – ne pouvait se confondre en excuses. Mais c'était sans compter sur Microsoft et son Xbox Live Arcade. Car après avoir passé près de cinq ans en développement, le jeu enfin sorti était loin d'être au top. Philou avait alors calmé le jeu des critiques en annonçant un patch « pour bientôt ». Patch hyper conséquent arrivé en juin... et retiré un jour plus tard par Microsoft pour cause de plantage total du

jeu forçant le génie autoproclamé à mettre un genou à terre. Une piètre satisfaction. Mais aussi un bel exemple de l'efficacité de la pourtant très lente certification du XBLA. Du coup, on va encore attendre un peu avant de demander une version PC.



THE MOVIE : THE MOVIE

Refroidie par l'expérience *Indie Game* :

The Movie, c'est avec les plus grosses pincettes du monde, celles en taille XXL, que je tiens à vous annoncer l'existence du projet *Video Games : The Movie*. Cherchant un financement, via

indiegogo (www.indiegogo.com/videogamesthemovie), le film veut mettre en avant ce que l'on ignore sur l'histoire, la culture et les communautés du jeu vidéo. Comme toujours, cela peut être cool. Mais il serait temps d'engager un mec pour trouver des titres.



MODE VERSUS

POUR OU CONTRE

EDDIE WALOU

C'est suite à un brainstorming alcoolisé qu'est venue cette brillante idée de débat mensuel. Dans le prochain numéro, nous continuerons notre introspection avec un brûlant et controversé « Pour ou contre *Joystick* ».

Savonfou

CONTRE



Eddie Walou est un hybride contre nature abâtardi de Normand et de Breton. Moi c'que j'en dis, c'est que c'est louche tout ça : il faut savoir choisir son camp. Cet apatride est fatalement un traître par nature et s'il ne tenait qu'à moi, on lui retirerait chirurgicalement les testicules.

Deez

CONTRE



Je pourrais écrire tout un hors-série sur mon aversion pour Eddie Walou. Mais je dois faire court. Alors je vais tout lâcher d'un coup : il n'a jamais vu *Terminator*. Il est breton. Il passe son temps à tweeter des conneries. Il est breton. Il habite près de la gare de l'Est. Et le pire dans tout ça, c'est qu'il est breton.

Jika

CONTRE



Le jour où M. Walou m'a innocemment demandé si on recherchait des pigistes chez Joy, j'aurais mieux fait de m'enterrer vivant avec un rat pour seul compagnon. Depuis, il me spamme par mail et sur Gchat, avec des propositions de dossiers aux concepts fumeux et foireux que j'ai de plus en plus de mal à refuser poliment.

Mister Tick

CONTRE



Tout de suite, je n'ai pas aimé ce type. J'ai vite compris pourquoi : il écrit mieux que moi. Un crime de lèse-rédacteur en chef que je ne peux pas pardonner. D'abord, j'ai pensé le virer. Mais finalement non : j'assume pleinement la responsabilité de cet échec et j'en tire les conséquences en me retirant de la vie vidéoludique après ce numéro.

Eddie Walou

POUR



Je n'ai pas toujours été pro-moi. Déjà, à l'élection des délégués de classe en sixième, j'avais préféré voter pour Batman plutôt que pour moi. Plus tard, en cours de sport, j'étais toujours le dernier sélectionné quand on faisait les équipes. Même quand JE faisais les équipes. Pour vous dire, quand Tick a émis l'idée d'un « Pour ou contre »

moi, au début, je voulais faire le « Contre ». Mais vu que mes collègues sont de piètres camarades, il a bien fallu me dévouer. Je dirais donc pour ma défense que ma présence en ces pages est indispensable, car en donnant matière à un « Pour ou contre » vite bouclé, on peut tous partir en vacances plus tôt.

La next-gen, c'est sur PC

L'Unreal Engine 4 est trop puissant pour le parc vieillissant de consoles « current gen ». Le premier titre d'Epic Games à utiliser leur nouveau moteur sortira donc sur PC. Il s'appelle *Fortnite* et affiche une patte graphique cartoon rafraîchissante.

Ligne chaude à Miami

Jonatan Soderstrom (*Cactus Arcade*, *Stench Mechanics...*), un des développeurs indés plus acharnés, est passé du côté obscur de la Force. Cet adepte de la distribution gratuite vient d'annoncer une collaboration avec l'artiste Dennis Wedin et l'éditeur Devolver Digital (*Serious Sam*) pour sortir *Hotline Miami*, son premier titre commercial.

Sale temps pour le Blizzard

Vivendi a du mal à revendre Activision-Blizzard. À en croire les sources bien informées de Bloomberg, des pourparlers se seraient (mal) engagés avec les repreneurs potentiels : Microsoft, Take-Two, Disney, le FAI chinois Tencent et même le Japonais Nexon.

LA PÊCHE À LA TWEET !

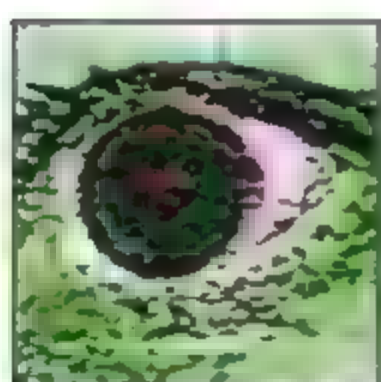
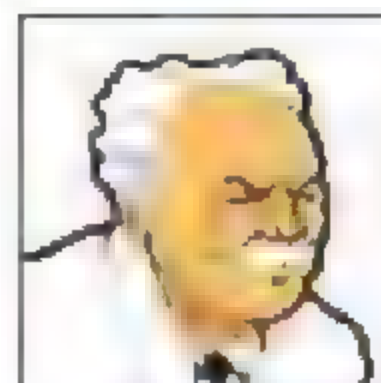
Le meilleur et le pire des gazouillis du jeu vidéo...



Mathieu Leduc @Mat_TheDuke 10 juin 2012
Directeur artistique du très attendu Watch Dogs

Je suis surpris de voir autant d'enfants dans le parc. N'ont-ils jamais entendu parler de la Playstation ?

I'm surprised to see so many kids at the park right now, haven't they heard of playstation?



Heidi MacDonald

@Comixace 13 juin 2012
Auteur et critique de comic books, créatrice de The Beat

Avez-vous entendu parler de la manière dont Master Chief est presque violé dans le prochain HALO, afin que son personnage puisse évoluer ? Moi non plus.
#laracroft

Did you hear about how Master Chief is nearly raped in the new Halo game so his character can evolve? Me neither. #laracroft



Stephen Toulouse @Stepito

19 juin 2012
Ex responsable du respect des conditions d'utilisation du Xbox Live et analyste du lancement de la tablette Surface

Ce serait bien si pour une fois Microsoft avançait un «et ce produit est disponible dès aujourd'hui au prix de [insérer le prix]».

Would be nice to for once see MS pull a "and it's available today at [price point]".

TJ Fixman @TJ_Fixman

19 juin 2012
Auteur des Ratchet & Clank sous la bannière d'Insomniac Games

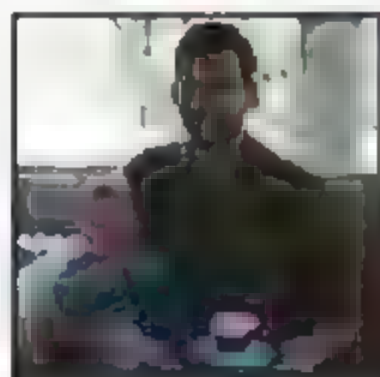
Je regarde Thor. C'est visuellement époustouflant. Et oui, je fais bien allusion à Natalie Portman.

Watching Thor. Amazing visuals. And yes, I am referring to Natalie Portman.



NE MANQUEZ PAS LES TWEETS DE LA RÉDAC (CE SERAIT DOMMAGE)...

@joystick_lemag



Jonathan Jacques-Belletête @Jonatchoo

20 juil 2012

Directeur artistique de Deus Ex : Human Revolution

L'équipe du marketing de *Prometheus* s'est carrément plantée. Le film aurait dû s'appeler *Prometheus* Rétribution, ou Absolution, ou Deception, ou Révolution, ou Rédemption.

Prometheus's marketing team failed. It shoulda been called *Prometheus* Retribution, or Absolution, or Deception, or Revolution, or Redemption.



Nick Ferguson @ForensicGunk

22 juil 2012

Producteur chez Microsoft Studios, ex-ouvrier du Xbox LIVE Arcade

«Ils auraient dû ajouter un second stick analogique.» Euh, c'est vrai que ça aide vraiment la PS Vita et que l'on *adore* tous régler manuellement les caméras pourries.*

They "should have added a second analog pad". Uh, because that is really helping PS Vita and we all *love* manually tweaking

bad cameras

*[NDLR : À propos de l'absence d'un second stick sur la 3DS XL]

Brian Fargo

Un des plus gros avantages à développer un jeu en étant indépendant est la capacité à pouvoir conserver un espace de travail sain.

Un des plus gros avantages à développer un jeu en étant indépendant est la capacité à pouvoir conserver un espace de travail sain.

ability to keep the workplace sane.

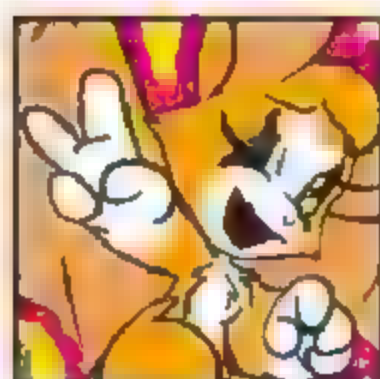
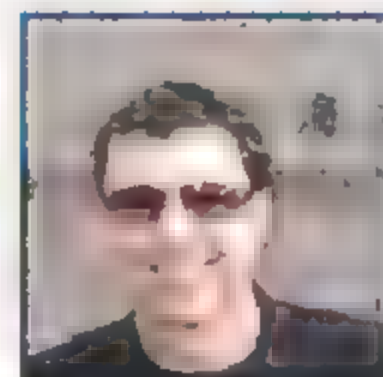
Ian Hardingham @IanHardingham

22 juil 2012

Designer et programmeur de Frozen Synapse

Oh mon dieu vingt pour cent de réduction sur les jeux de l'eshop 3ds !!!!!!!!!!! valve prends garde à toi.

Oh my god twenty percent off 3ds eshop games!!!!!!!!!! valve watch out.



Dean Dodrill @NoogyTweat

24 juil 2012

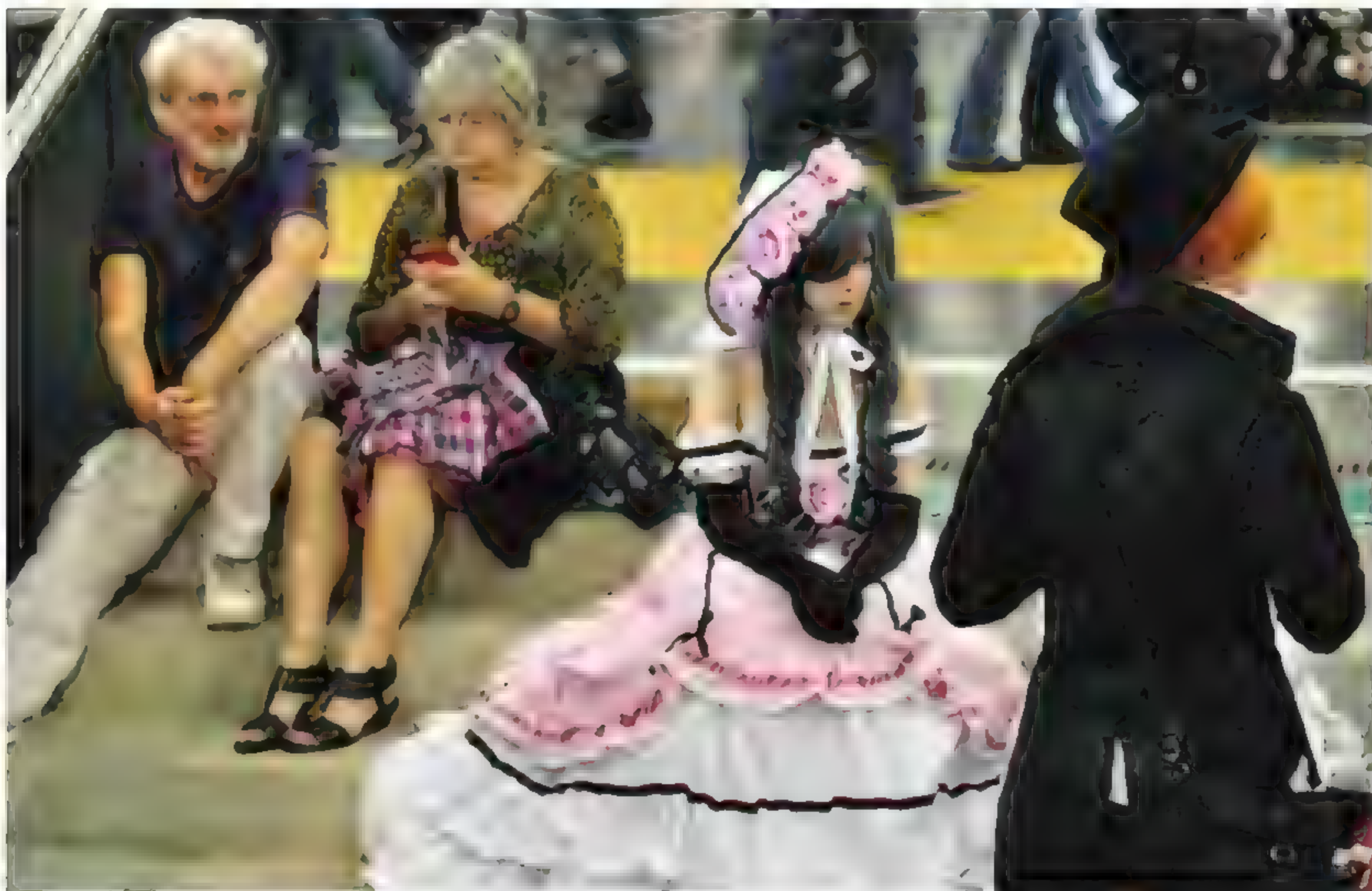
Développeur indé de Dust : An Elysian Tail

Vous savez, les films ne sont pas vraiment fun à jouer. J'aimerais vraiment que les jeux cessent d'essayer d'être des films. Et particulièrement des mauvais films d'action des années 1980.

You know, movies aren't very fun to play. I wish games would stop trying to be movies. Particularly bad 80s action film.

JAPAN EXPO 2012

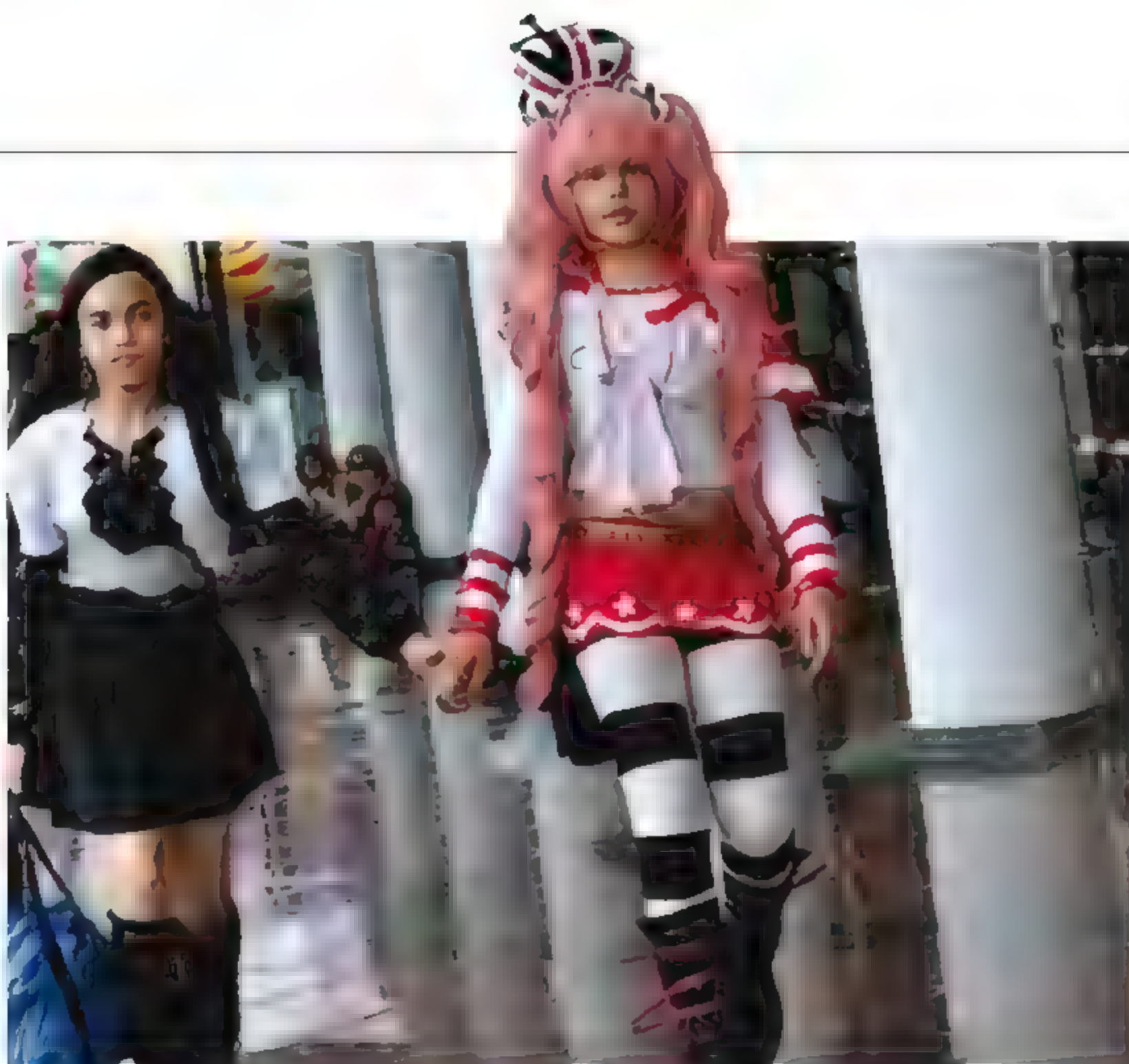
Vous n'avez pas eu le courage de vous frotter aux milliers de visiteurs de la Japan Expo cette année ? Comme on vous comprend. Sympa que nous sommes, Mister Tick vous a mitonné un petit portfolio de cette édition 2012...



Le plus fun, ce sont ceux qui accompagnent leurs gamins et qui 1) se demandent jusqu'à quelle heure ils sont coincés là, 2) espèrent que leur progéniture « ne finira pas comme ça »...



Un stand improbable : du speed-dating pour geek ! Ici, de jeunes filles remplissent leur fiche. Là, les organisatrices haranguent des mecs pour les rencontrer.



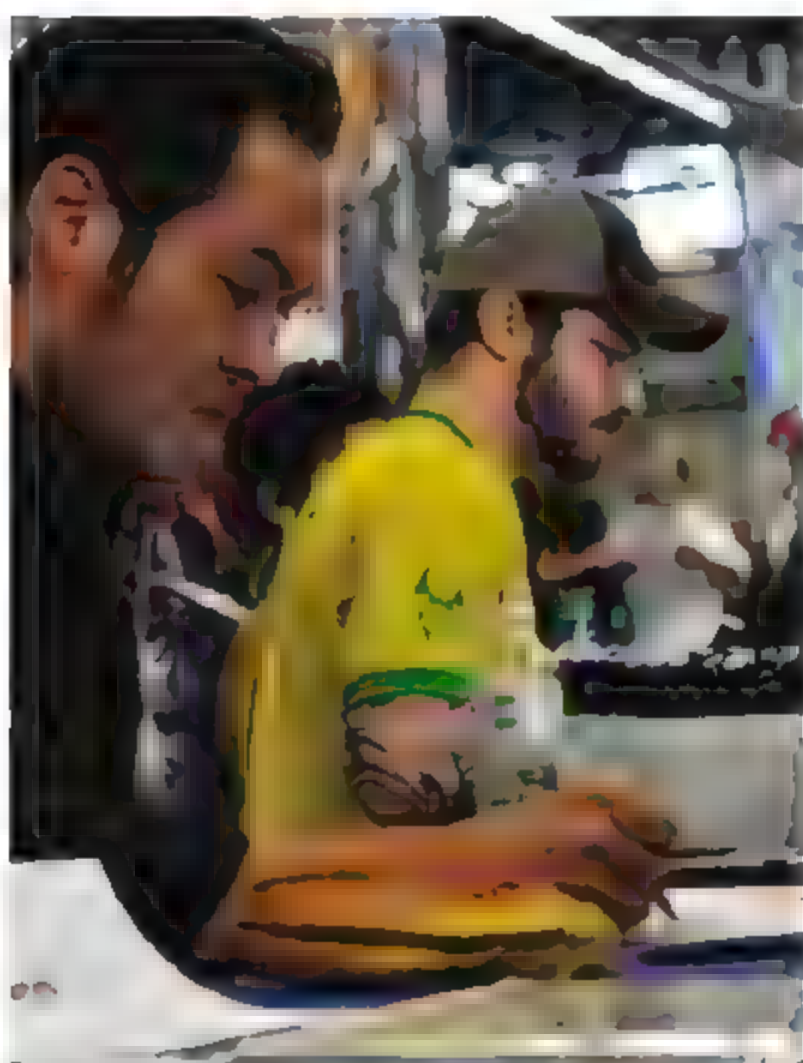
Chaque année, je me dis qu'il ne peut pas y en avoir plus, et chaque année je me fais avoir. Viendra un jour où l'affluence de la Japan Expo sera 100 % cosplay. Moi et Walou compris.



Les gamins se jetant sur vous pour un free hug sordide pullulent. Au secours.



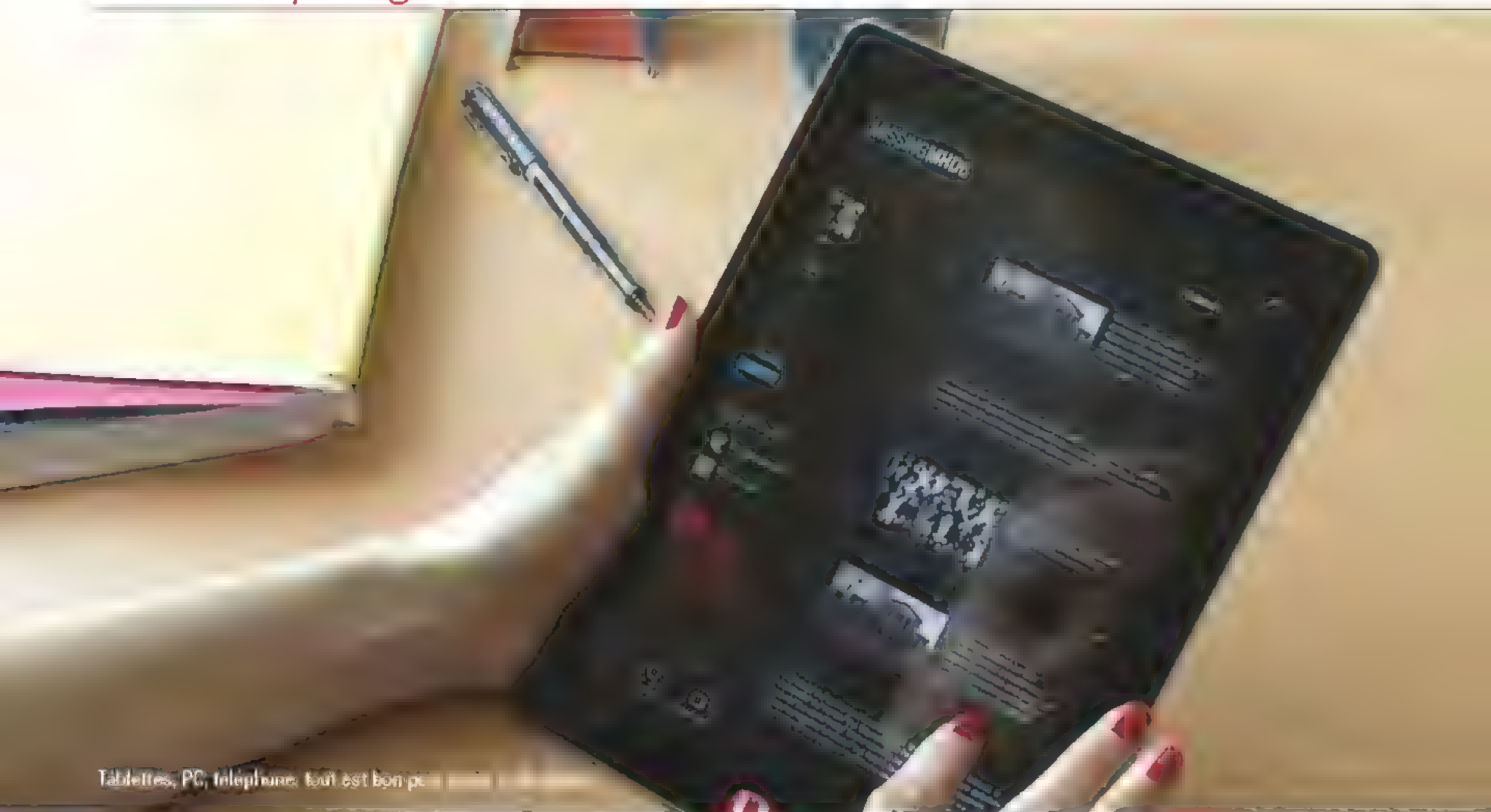
Un monde pas possible, surtout le week-end. Cette année encore, le salon a fait le plein. Sinon, j'aime beaucoup le regard perdu – « sortez-moi de là ! » – du type, face à moi.



Il y a un côté standardisé flipant dans la manière dont les illustrateurs enchaînent les dessins.



On jouait aussi (un peu) sur PC durant cette Japan Expo. En l'occurrence sur le stand d'Ankama, qui avait déployé l'armada Wakfu.



Tablettes, PC, téléphone, tout est bon po

Alt-Minds ■ Genre Inclassable / Éditeur Orange / Développeur Lexis Numérique / Sortie Automne 2012

AU-DELÀ DU MIROIR

In Memoriam m'avait tué. Virtuellement. Avec *Alt-Minds*, le nouveau projet d'Éric Viennot, je vais bientôt devenir une star de la télé (presque) réalité !

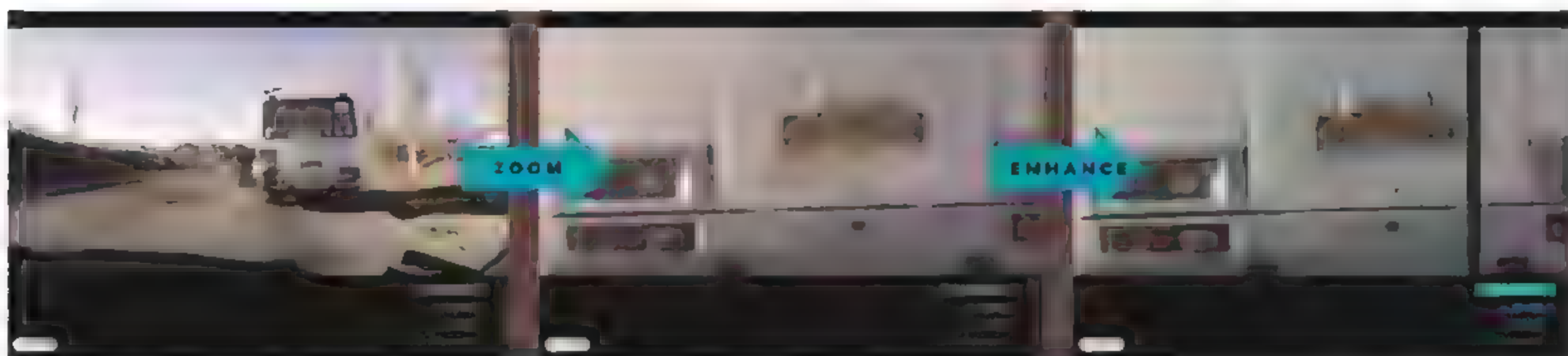
Il y a neuf ans, *In Memoriam* m'a emporté loin, ailleurs, dans cet interstice indistinct, près des limites toujours en frottement entre réel et virtuel. Là, un soir de juillet 2003, je reçois un SMS du Phénix, le serial killer du jeu : « Ne va pas plus loin ou je devrai m'occuper de toi ! » Et moi, alors, pendant une demi-seconde, de ciller, de m'inquiéter, puis de sourire. Pendant ce court laps de temps, je n'étais plus moi, mais une des cibles du tueur en

série, perdu entre le réel et le virtuel. Puis, me rappelant les objectifs d'*In Memoriam*, je me suis à nouveau retrouvé là, dans le « vrai réel », cet en dehors du jeu que j'avais quitté, pendant cet instant. Ivresse, vertige, le (Grand) jeu, jusqu'ici cantonné à l'écran, l'avait dépassé, avait contaminé le réel par des procédés d'intrusion réguliers, par des dépassements, via des outils extérieurs à la sphère du jeu. Oui, pendant cet instant, l'immersion a été totale.

Aussi, j'attendais la même chose de *Alt-Minds*, nouveau concept, façon série Web TV, de Lexis Numérique et Éric Viennot. Mais *Alt-Minds* pourrait s'enfoncer encore plus loin dans cet entre-deux, dans cet interstice fragile.

Au théâtre, ce soir

Au début, il y a cinq scientifiques qui disparaissent en Ukraine. La fondation qui les emploie envoie alors deux équipes enquêter.



De nombreux outils permettent de décortiquer les indices laissés par les enquêteurs.

Des investigateurs qui, chaque soir pendant huit semaines, demanderont aux joueurs de prendre le relais. Une fois la mission proposée acceptée –elle durera de trente minutes à deux heures–, il suffira de fouiller le Net, via le navigateur intégré dans l'application, de décortiquer des images et des textes, aidé, s'il le faut, par des amis réels ou de nouveaux amis virtuels, jamais avarés en e-mails. Et puis on postera religieusement sa réponse pour empocher quelques points d'expérience. Les meilleurs finiront dans la série diffusée sur le Web, dans un rôle mineur. Géolocalisation aidant –oui, *Alt-Minds* se joue aussi sur tablette ou téléphone–, les plus voyageurs et sociaux pourront aussi se réunir à 10, 100, ou 1 000 devant un lieu du jeu pour en faire jaillir de nouveaux indices et des points d'expérience. Selon Éric Viennot, il ne s'agit toutefois que d'une partie mineure du titre,

« ON POSTERA RELIGIEUSEMENT SA REPONSE POUR EMPOCHER QUELQUES POINTS D'EXPERIENCE. LES MEILLEURS FINIRONT DANS LA SERIE, DANS UN RÔLE MINEUR. »

le principal étant lié à la recherche d'individus, d'objets, etc. Avec *Alt-Minds*, le but de Lexis Numérique est, comme l'explique Viennot, de tenter une nouvelle approche de la série télé, du thriller paranormal à la *Lost* ou à la *Fringe*. En effet, chaque semaine, un nouvel épisode débarquera (payant, seul le premier sera gratuit), poussant les joueurs à toujours avancer –progression inexorable de l'intrigue et du temps–, amenant de nouveaux éléments, de nouvelles pistes à explorer, histoire de démêler les fils du scénario. Lexis Numérique entend d'ailleurs se reposer sur les communautés qui vont se créer, comme celles autour des séries citées précédemment, de façon à ce que se façonnent des événements extérieurs au jeu, uniquement communautaires. Reste que là où ces séries entretiennent savamment le mystère, *Alt-Minds* aura une fin, lors de la dixième semaine de jeu. Et peut-être même une seconde saison.

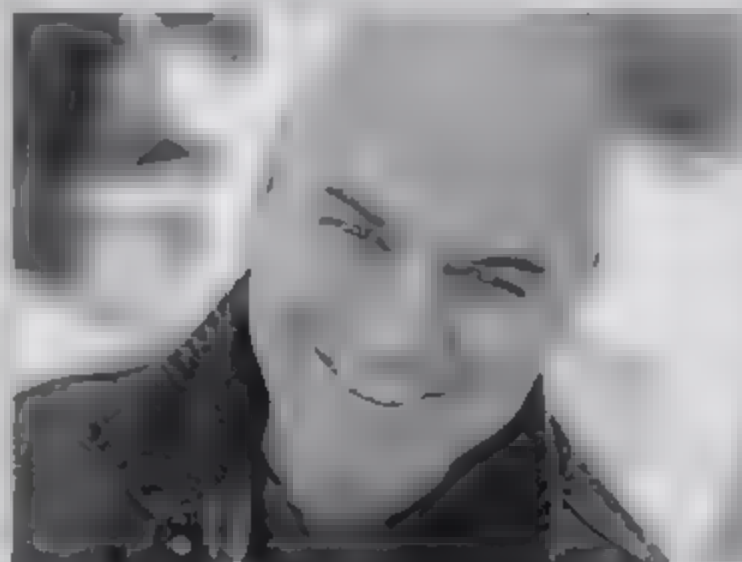
KINCH

INTERVIEW

ÉRIC VIENNOT

Game designer et cofondateur de Lexis Numérique

« Regarder les joueurs interagir avec l'histoire, c'est déjà un divertissement en soi. »



Joystick : Pourquoi avoir développé aussi pour tablettes ?

Éric Viennot : *Alt-Minds* sera disponible sur PC, mais les tablettes nous semblent aussi très adaptées à ce genre de jeu. Il est plus agréable de voir les flux arriver, de regarder et décortiquer les vidéos, parfaitement installé dans son fauteuil...

N'est-ce pas un peu difficile de faire tenir les joueurs huit semaines, avec une mission par soir ?

Éric Viennot : Il y aura plusieurs niveaux d'engagement. On a constaté avec les ARG [NDLR : *Alternate Reality Games*] que si de nombreux joueurs adoraient y jouer, d'autres prenaient beaucoup de plaisir à simplement les regarder. Dans *In Memoriam*, beaucoup de gens jouaient en couple, et ils se regardaient jouer à tour de rôle. Regarder les joueurs interagir avec l'histoire, c'est déjà un divertissement en soi. Donc, sur *Alt-Minds*, on a considéré plusieurs niveaux d'engagement : du plus simple, où l'on regarde une Web série, au plus impliqué, où le joueur se déplace sur le globe uniquement pour récupérer des indices, grâce à la géolocalisation.

Mais les joueurs ont une vie à côté...

Éric Viennot : Oui, et c'est pour cette raison que nous avons prévu des rappels, comme dans les séries télé, voire des rediffusions intégrales pour ceux qui rateront le jeu. Dans *In Memoriam*, les joueurs jouaient tous en différé et ça ne posait aucun problème.

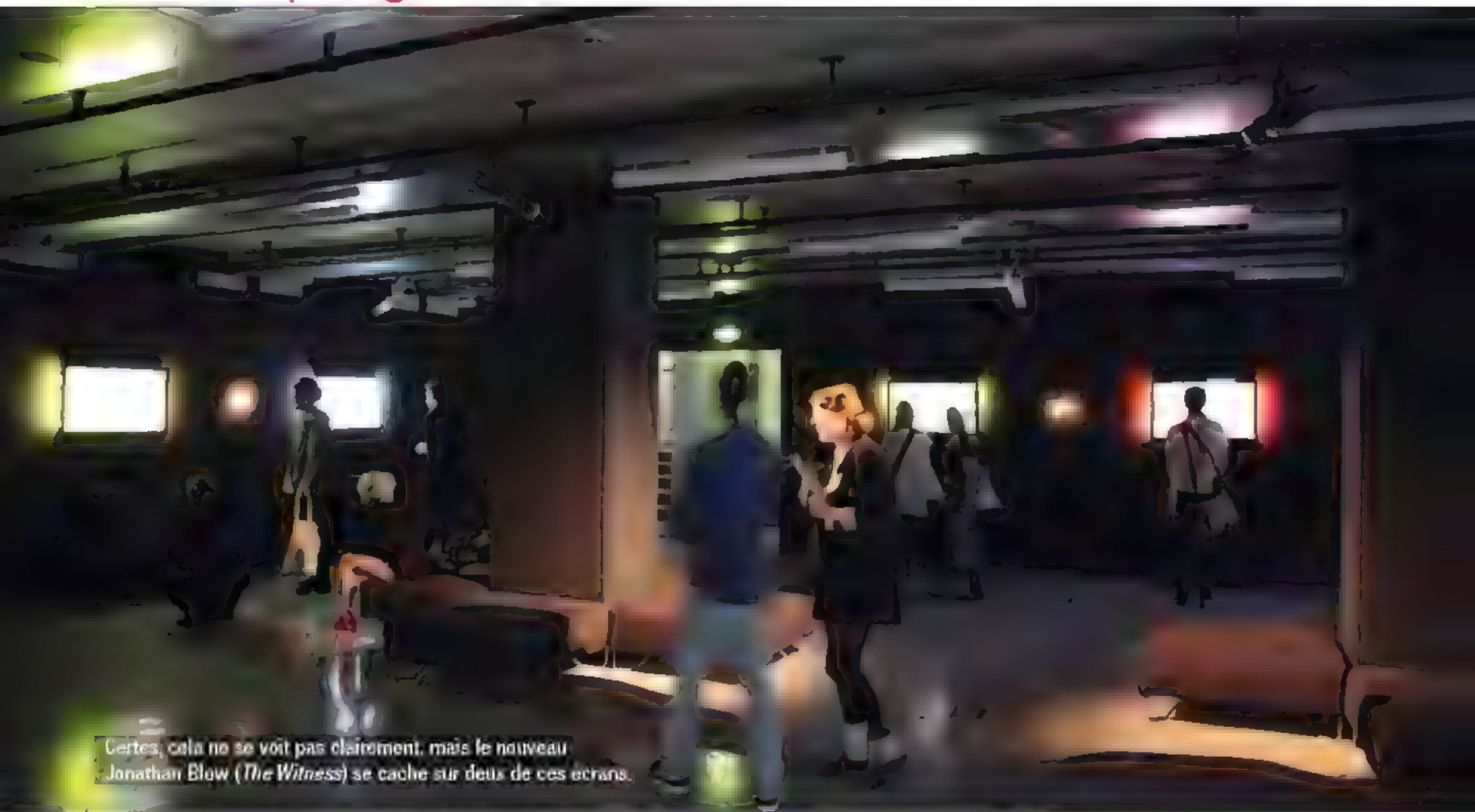
Comme nous utilisons un outil de recherche intégré, les joueurs en décalé ne seront pas trop sanctionnés puisqu'ils ne tomberont pas sur des sites de solution. Dans tous les cas, si vous n'acceptez pas toutes les missions, vous ne serez pas pénalisés.

Ici, l'ennemi n'est plus un tueur en série. Pourquoi ?

Éric Viennot : Des tueurs en série, on en a vu beaucoup, beaucoup trop. Là, on est dans autre chose, dans un thriller paranormal, du *Lost*, du *Fringe*. On va puiser dans un univers scientifique, ou parascientifique. On s'est documentés pendant un an. Sur *In Memoriam*, de nombreux joueurs ont trouvé les solutions en passant par des sites que nous n'avions pas référencés. Donc, on ne peut pas partir dans des délires, il nous faut respecter une rigueur journalistique ou documentaire. Par exemple, sur *In Memoriam* on a rencontré quelques problèmes : un groupe de joueurs a cru localiser le Phénix, alors qu'il s'agissait d'un chef de secte, un vrai ! On a tout de suite remis ces joueurs dans le droit chemin.

Vous n'avez pas parlé de la Web série...

Éric Viennot : Oui, en plus des quatre heures de vidéo déjà enregistrées et présentes dans l'application, la Web série mettra en scène une jeune fille qui enquête avec vous, en temps réel. Certaines séquences du jeu ou de la Web série seront tournées en temps réel pendant la partie. Si vous êtes suffisamment engagé, vous pourrez apparaître dans une de ces vidéos. Rencontrer les personnages de la série, c'est « l'achievement » suprême du jeu. C'était un pari depuis le début... Il y a des choses qui sont devenues évidentes pour moi après *In Memoriam*. D'une part, la notion communautaire est primordiale pour ce genre de jeu, d'autant plus qu'aujourd'hui tout le monde est connecté. D'autre part, il y a le temps réel, une nécessité, une évidence à l'heure de Twitter et Facebook.



Certes, cela ne se voit pas clairement, mais le nouveau Jonathan Blow (*The Witness*) se cache sur deux de ces écrans.

Gaîté Lyrique (Paris) ■ Exposition « Joue le jeu »

JOUER EN GAÎTÉ

Tandis que Walou et Deez se battaient en duel pour savoir qui hériterait de la chronique « Au jour le jour », j'ai failli me lancer dans la baston. Sauf que de Lyon, la vie de la rédac, je la vois un peu floue. Mais les myopes et la province ont des droits, alors je sors aussi mon agenda.

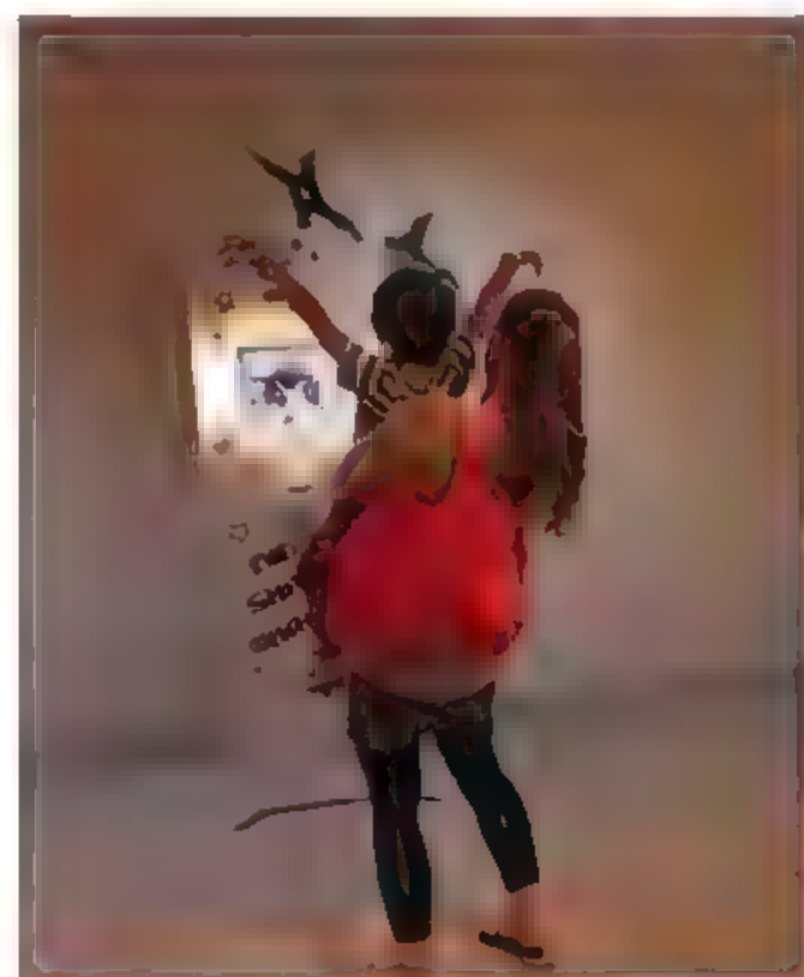
Mercredi 27 juin, 15h00

Je vous arrête tout de suite, ce n'est pas là l'heure de mon réveil. Mais j'aurais quand même bien fait la sieste si la Gaîté Lyrique avait proposé des lits, des hamacs ou même des tapis de sol, allez savoir. Sauf que bien sûr, l'expo s'appelle « Joue le jeu », et pas « Pionce si tu veux ». Ce qui n'est sans doute pas plus mal : je ne vois pas pourquoi je serais venue en reportage à Paris pour voir des matelas. Pour autant, j'ai quand même des doutes. Une source bien informée m'a expliqué qu'il y avait là-bas une ville pour chats où l'on devait marcher à quatre pattes. Le sport, c'est déjà pas très bon, mais pendant la digestion, ça craint carrément. Surtout quand le repas était une bonne bouffe avec Tick, Kracou et Yavin (il semblerait que disparaître de *Joystick*, ce n'est pas mourir pour de vrai). Et encore plus quand Kracou est victime de son toc faisant

rajouter des « gourmand » derrière chaque café. Un trouble obsessionnel qui mène parfois au drame, comme lorsque l'assiette arrive sans son habituel macaron. Le changement n'a pas été sans conséquences : quitter vite le resto, c'est aussi se retrouver à poireauter une heure pour voir l'expo.

15h15

Il ne lui aura pas fallu plus de dix minutes pour me demander mon 06. Certes, j'ai connu des lourdauds plus rapides, mais tout de même, cette Gaîté Lyrique, elle commence fort. Genre ça ferait partie d'un jeu de piste. Je veux bien la croire. L'attaché de presse a d'ailleurs appuyé sa version avant de me lâcher dans la nature. Et le monsieur qui a suivi en a remis une couche, en m'expliquant que ce parcours interactif permettait de communiquer avec le bâtiment. Et



Pour trouver la borne de *Ninja Shadow Warrior*, il faut définitivement être un ninja et un warrior.

que filer son numéro à la Gaité, ça se mérite. Car pour ce faire, il fallait aller choisir un son dans une pièce pour le diffuser quand on l'a au bout du fil. Du moins c'est ce que j'ai compris. Mais vu que j'ai jamais trouvé la pièce, je crois qu'on peut aussi dire que j'ai rien compris.

15h20

Des gens sautent pour faire réagir des projections au mur. Personnellement, je sautille parce que je viens de voir *Ibb & Obb*, un petit jeu indé qui ne se joue qu'à deux. Gérer les deux manettes, ça ne m'aurait même pas fait peur, mais j'ai tout de même préféré kidnapper un gamin venu avec sa grand-mère. Parce qu'on n'allait pas me faire croire que la grand-mère y connaissait quelque chose à l'indé, de toute façon. En plus, je n'y suis pour rien, c'est lui qui voulait jouer. Ceci dit,

« COMMENT ÇA, Y A PAS DE RÉSEAU ? COMMENT JE TWEETE QUE J'AI JOUÉ À THE WITNESS, MAINTENANT ? »

je n'ai tout de même pas renouvelé l'expérience pour *Krautscape*. Ce jeu de course futuriste est encore bien trop buggé pour que je risque de finir en prison.

15h50

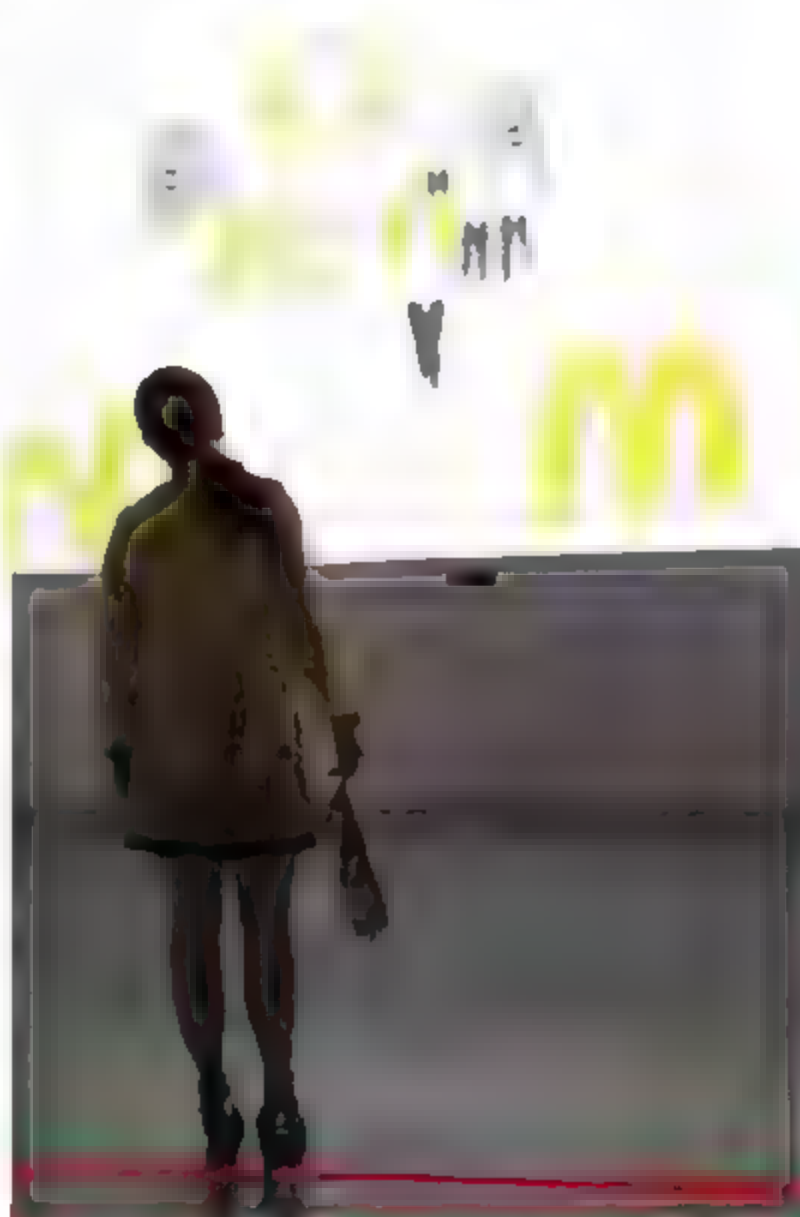
La Gaité a cherché à communiquer. Avec une pompe et une balle de ping-pong. Ben oui, on fait ce qu'on peut pour parler quand on est un vieux truc en pierre. Pour une raison obscure, elle voulait que je pousse la boule dans des parcours de mini minigolf. En temps normal, j'aurais nié l'avoir fait. Mais puisqu'il me fallait un partenaire qui pourra à tout moment vendre cette information, sachez que mon chrono était très bon. Bien moins lamentable que ma partie de *Fader*, un jeu tout vert où l'on passe dans des tuyaux et où l'on ne peut que s'accroupir et tirer. D'ailleurs, même si je me suis fait bouffer des dizaines de fois, je n'étais pas la plus ridicule de la salle. Non, pour cela, il y avait un jeu Kinect. *Flx*, qu'il s'appelle. Et bien entendu, il ne marchait pas.

16h10

THE WITNESS !!!

16h11

(Pour ne pas spoiler sa bêta (page 110), ce qui s'est produit à la Gaité entre 16h12 et 17h12 restera à la Gaité.)



C'est seulement quand il s'agit de se faire prendre en photo que *Flx* marche à merveille.

17h12

Me dites pas que je ne peux plus rien faire maintenant que j'ai tout fait ? Allez, la Gaité, toi qui m'écoutes, tu peux bien rajouter deux ou trois énigmes ! Comment ça, non ? Et comment ça, t'as pas de réseau ? Comment je tweete que j'ai joué à *The Witness*, maintenant ? Cherche pas à changer de sujet. Non, je ne veux pas jouer à *Fez*. Je l'ai déjà à la maison. *Papo & yo* ? C'est de la PS3, j'en veux pas. Par contre, ce truc qui fait des taches... Oui, *The Unfinished Swan*. M'en fous que ça soit de la PS3, file-moi la manette. Comment ça, t'as pas mis de manette, mais un truc bizarre qui s'appelle le «Playstation Move» ? Tu le fais exprès, la Gaité ?



17h25

Je boude les tentatives de contact du bâtiment. Du coup, je me suis réfugiée à Meow Town, le royaume des chats. J'aime bien les chats. Plus que les enfants. D'abord, les gamins, ça ne miaule pas. Mais ils ont décidé de respawnner dans cette pièce, les lourds. Alors tant pis pour la manette NES qui traîne et pour *The Cat That Got The Milk*, il s'agit désormais de fuir ce monde en carton comme s'il était bourré de creepers. Et de toute façon, je vous avais déjà parlé de ce jeu. Il y a six mois.

17h28

Après avoir constaté que les figurines *Mario* avaient pris dix euros depuis ma dernière visite à la Fnac, je réalise une sculpture de blocs de *Tetris* déstressants pour embellir la boutique. Et je me rends compte que la visite s'est finie sans même un bouquet final. À moins que... Dans l'espace jeu vidéo, en libre accès, *Against The Wall* est dans les choux et injouable. À côté, *Pixel Junk Eden* se présente avec un fantastique pad à cinq euros sans stick, aussi utile qu'une carte Bleue laissée chez soi pendant les soldes. Mais ça, ce n'est rien. Car il y a les panneaux. Ceux qui expliquent qu'il est strictement interdit d'essayer de changer de jeu, d'accéder au menu de la console ou même de monter le son, sous peine de se faire virer de la pièce. J'avoue que pour avoir une belle chute, j'étais à deux doigts d'essayer.

DSEF

Tutoriel

Exposition «Joue le Jeu» à la Gaité Lyrique. Jusqu'au dimanche 12 août, de 14h30 à 20h, 19h le dimanche, 22h le mardi. 7 euros. www.gate-lyrique.net



“

NOTRE OBJECTIF EST CLAIREMENT
D'ÉQUILIBRER L'ESTHÉTIQUE DE *CYBERPUNK*
ENTRE CE STYLE RÉTRO, TRÈS ANNÉES 1980,
ET UN STYLE UN PEU PLUS MODERNE.

”

JĘDRZEJ MRÓZ, CYBER DÉVELOPPEUR

Papoter d'un projet qui vient juste d'être annoncé, **c'est se confronter à quelques « trop tôt pour en parler » et autres « pas maintenant ! »**

Et pourtant, nous avons réussi à tirer quelques informations, parfois au forceps, du responsable de *Cyberpunk* chez CD Projekt RED, Jędrzej Mróz.



Punks, flingues, implants et autres prothèses, le cyberpunk dans tous ses états.

Joystick : Pourriez-vous nous expliquer comment vous en êtes arrivés à vous intéresser au cyberpunk, et à ce jeu de rôle plus précisément ? Ce n'est vraiment pas un univers sur lequel on vous attendait... En fait, on vous imaginait plus sur *The Witcher III* !

J.M. : Depuis un long moment déjà, nous avions envie de nous lancer dans un second projet qui ne serait pas orienté fantasy. Nous savions aussi quelles idées de *The Witcher* nous voulions injecter dans ce nouveau titre. Déjà, de façon à ne pas décevoir nos fans, il nous semblait logique de proposer un

RPG mature et complexe. C'est pour cela que nous sommes connus... Beaucoup de gens du studio sont fans de *Blade Runner*, de William Gibson (NDLR : l'écrivain à qui l'on doit *Neuromancien*, l'un des livres fondateurs du mouvement cyberpunk) et, bien sûr, du jeu de rôle papier *Cyberpunk* de Mike Pondsmith. Nous nous sommes alors demandé : « Pouvons-nous être encore plus cyberpunk que le jeu de rôle papier original, que son système de jeu ? En faire un jeu vidéo, cela peut-il rendre cet univers encore plus... cyberpunk ? » Le background du jeu correspondait parfaitement à notre vision

d'un RPG et pour nous, revisiter Night City (NDLR : la ville où se situe l'action principale de *Cyberpunk*) était donc très, très excitant.

Il semble que les idées et concepts du genre cyberpunk reviennent actuellement avec des jeux comme Deus Ex : Human Revolution, ou tout le mouvement transhumaniste. Est-ce la raison pour laquelle vous vouliez créer une histoire dans cet univers spécifique ? C'était le bon moment ?

J.M. : Encore une fois, nous voulions rester proches des idéaux du studio. La principale

>>>



Oui, l'esthétique date des années 1980, quand les crêtes avaient encore un sens.

>>> raison était une sorte de nostalgie pour le jeu de rôle papier et son système. De plus, nous savions que le cyberpunk nous permettrait de créer une histoire mature et ambitieuse.

Vous travaillez avec Mike Pondsmith, l'un des créateurs du jeu de rôle papier. Quelle est sa véritable influence sur le développement du jeu ?

J.M. : Mike est un type extraordinaire ! C'est l'un des game designers les plus professionnels que nous ayons rencontrés. Il nous a donné de nombreuses idées quant à sa vision du jeu, et nous le consultons parfois sur certaines thématiques de façon à ne pas trop dériver de leur sens original. Il nous a aussi

expliqué certains problèmes récurrents des mécanismes de jeu, de manière à ce que nous les évitions. Les conversations avec Mike sont toujours très inspirantes, et nous pensons que le jeu répondra aux attentes des fans du jeu de rôle Cyberpunk.

Votre philosophie de développement a-t-elle changé entre The Witcher et Cyberpunk ?

J.M. : Il est toujours rafraîchissant de travailler sur quelque chose de nouveau, et ce sont naturellement les différences qui sautent d'abord aux yeux. Mais ce qui nous a le plus étonnés, en fait, ce sont les similarités entre ces deux projets. Comme je l'ai mentionné

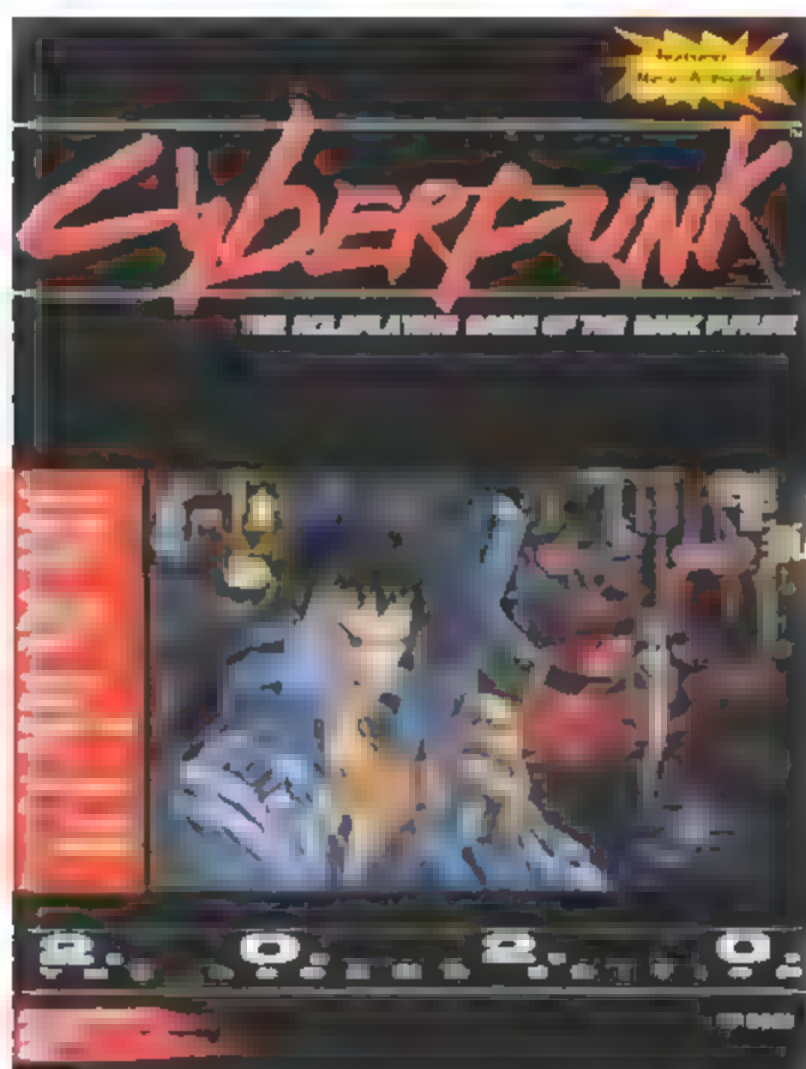
avant, ce que nous aimons créer, ce sont des jeux qui ciblent des attentes plus matures. Notre objectif est toujours de mettre en scène des thèmes qui ne sont compréhensibles que par des adultes, ce qui signifie non seulement des dilemmes moraux, des choix drastiques aux conséquences importantes, mais aussi de poser des questions sur les problèmes sociaux actuels. Par exemple, dans *The Witcher*, la question du racisme était intégrée à un univers de dark fantasy. Je vous laisse imaginer le genre de problèmes auxquels on peut se référer dans un jeu comme *Cyberpunk*, où améliorations, piratage, multinationales et autres sont le pain quotidien des joueurs.

Quelles sont les principales différences entre travailler sur une adaptation de romans, et sur celle d'un univers évolutif, créé pour aider un maître de jeu à installer une ambiance ? J'imagine que développer Cyberpunk vous laisse un peu plus de liberté...

J.M. : Il n'y a pas de réponse claire et définitive à ce genre de questions. Ce que nous gagnons, en achetant des licences, ce sont des mondes cohérents, bien développés et très détaillés. Avec *The Witcher*, nous avons aussi récupéré tout un casting de personnages que nous avons pu utiliser à l'envi dans le jeu. Ce qui nous donnait une base solide, mais impliquait aussi un certain nombre de contraintes, quant à leur psychologie, leur personnalité, leur histoire. Bref, des contraintes de cohérence et de continuité avec les romans. Nous ne pouvions pas aller trop loin avec, mais ça, c'est une constante avec toutes les adaptations de romans, de films... Sur *Cyberpunk*, nous avons annoncé qu'il y aura une sélection très variée de classes et de types de personnages. Donc il y aura beaucoup plus de liberté narrative en fonction des décisions du joueur. Mais je peux déjà vous dire que le scénario que nous vous avons préparé vous accrochera, s'étalera sur de multiples couches et sera vraiment détaillé. Et cela n'est possible qu'avec le travail gigantesque effectué par Mike pendant toutes ces années. Vous pouvez dire que nous sommes « assis sur les épaules d'un géant ».

Il y a eu des évolutions dans l'univers du JDR Cyberpunk, de Cyberpunk 2020 à Firestorm, en passant par Cyberpunk 203X... Quelle partie de cet historique avez-vous décidé d'explorer ?

J.M. : Nous travaillons avec Mike Pondsmith



Cyberpunk 2020, une adaptation musclée des romans de William Gibson.

pour créer la meilleure expérience *Cyberpunk* jamais proposée. Mais je ne peux pas aller plus profondément dans les détails...

Quand on pense aux adaptations de jeux de rôle papier, tout de suite le problème de la gestion de l'équipe apparaît. Dans votre adaptation de *Cyberpunk*, pourrât-on donner des ordres à des alliés ? Ou allez-vous conserver la philosophie de *The Witcher*, en vous concentrant sur un seul personnage ?

J.M. : Comme je l'ai mentionné avant, les classes seront nombreuses dans *Cyberpunk*. Je ne peux pas vous dire combien, mais tous ceux qui ont joué au jeu de rôle papier retrouveront leurs marques, et reconnaîtront certaines des classes que nous avons préparées. J'aimerais vraiment vous en dire plus, mais vous devrez attendre une démonstration des mécanismes de jeu pour vous en rendre compte.

Comment traduit-on des règles de jeu de rôle papier en jeu vidéo ? Avez-vous l'intention de simuler l'intégralité du système original, ou avez-vous décidé de lui être infidèle ?

J.M. : Notre but est de rester aussi proche que possible de l'original. Évidemment, nous ne pouvons pas le copier intégralement, sans

changement, pour ce nouveau médium. Il a fallu opérer certaines transformations, mais nous continuons actuellement d'expérimenter avec ces limites. Encore une fois, il faudra attendre un peu pour en savoir plus...

Je vois. Essayons autre chose. Un des problèmes de *Cyberpunk*, le jeu de rôle papier, c'était le temps nécessaire pour le netrunning, temps qui était monopolisé par le joueur netrunner, les autres devant attendre sagement que la session de piratage se termine. Comment l'avez-vous adapté ?

J.M. : Je vois que vous avez bien potassé le sujet ! Oui, le netrunning est une fonctionnalité clé de *Cyberpunk*, et sera une part très importante de notre jeu.

À propos du mouvement cyberpunk lui-même : j'ai beaucoup de mal à le détacher des années 1980. Pour moi, le cyberpunk, c'est autant des coupes mohawk, le glam rock de Billy Idol, les guitares synthés, bref, des choses obsolètes, enracinées dans leur époque. Comment allez-vous les moderniser ? Allez-vous tenter d'éviter ces clichés ?

J.M. : Les clichés ne sont pas toujours de mauvaises choses, et nous savons qu'un certain nombre des éléments que vous citez doivent faire partie du jeu. Mais nous ne sommes pas sans savoir que le genre cyberpunk nécessite d'être légèrement mis à jour pour s'intégrer naturellement dans les évolutions actuelles. Sans cela, les joueurs auront l'impression d'évoluer dans un monde qui n'est pas une extension du nôtre, mais dans quelque chose de parallèle, de déconnecté de la réalité. Les questions que nous posons auraient alors moins d'impact. En fait, notre objectif est clairement d'équilibrer l'esthétique de *Cyberpunk* entre ce style rétro, très années 1980, et un style un peu plus moderne. Pour cela, nous coopérons étroitement avec Mike Pondsmith qui a sa propre vision sur ce point. Mais, encore une fois, beaucoup de choses sont encore en développement.

Jędrzej Mróz
Chef de projet, CD Projekt RED



Lancé en 1988, *Cyberpunk*, le jeu de rôle papier, a évolué en fonction des suppléments et des nouvelles règles.

Et le combat ? Vous pouvez nous en parler, là, maintenant ? C'est quelque chose de très important dans le jeu *Cyberpunk* !

J.M. : Malheureusement, non... Pas encore...

Bon, j'abandonne. Une dernière pour la route : avant d'entrer en phase de production, avez-vous pris le temps de jouer à d'autres jeux cyberpunk ? Vous ont-ils inspiré ?

J.M. : Oui, je crois que j'ai joué à la plupart des jeux cyberpunk sortis jusqu'à ce jour. Les actuels comme les plus anciens. Mais tous sont tellement différents qu'il me faudrait des pages pour vous donner mon avis sur chacun. Tous ont apporté des nouvelles choses, différentes en fonction de l'époque de leur sortie, de leur manière d'envisager le cyberpunk et des possibilités technologiques du moment : le point & click dans *Neuromancer*, la 3D temps réel digne de matrices dans *Interphase*, le bac à sable dans *Deus Ex*... Vous pouvez donc être assurés que notre jeu prendra les meilleurs éléments de ces autres titres, pour mieux les tordre à la touche CD Projekt RED !

PROPOS RECUEILLIS PAR KINCH

« CE QUE NOUS GAGNONS EN ACHETANT DES LICENCES, CE SONT DES MONDES COHÉRENTS, BIEN DÉVELOPPÉS ET TRÈS DÉTAILLÉS. »



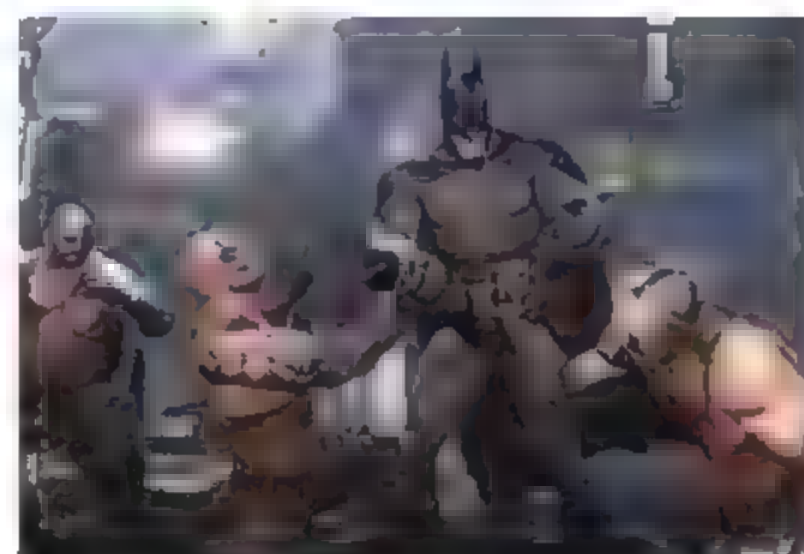
Game Older ■ Démonstrations et (carte) vermeille

RENCONTRE DU TROISIÈME ÂGE

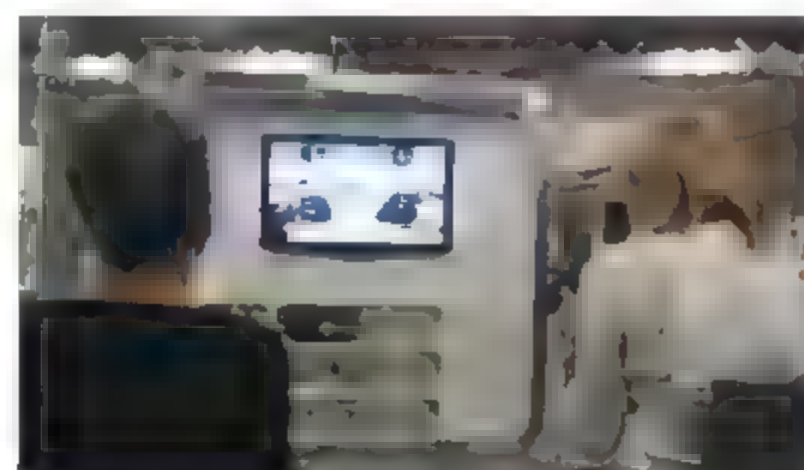
« Nous sommes tous des joueurs », paraît-il. Pendant que Nintendo s'occupe des gamins de 7 ans, l'atelier Game Older s'attache à faire jouer les 77 ans.

Un mardi matin à la Gaîté Lyrique. Les premiers visiteurs n'entreront pas avant deux bonnes heures, mais Marie-Christine, Françoise, Marie-Madeleine et quelques autres sont déjà là, fidèles au rendez-vous hebdomadaire de Game Older, l'atelier de sensibilisation des personnes âgées au jeu vidéo. Les discussions tournent autour de l'admission de la petite dernière dans la faculté qu'elle voulait et des épreuves du bac qui approchent : on espère que le fiston aura de bons résultats. Il règne dans l'assemblée, assise en cercle, une complicité de tireurs de sonnettes lorsqu'arrive Théo, le placide animateur de l'atelier (voir interview). Le programme du jour : choisir les jeux sur lesquels ces dames vont bientôt affronter des jeunes pris au hasard. Cela fait un an que l'atelier Game Older existe, et ses participantes sont devenues de véritables pros dans leurs jeux de prédilection. La lutte promet donc d'être bien moins inégale qu'il n'y paraît. La

sélection des jeux pour le tournoi occupe une bonne moitié de la séance du jour. Vient ensuite le moment de la pratique. Pour être honnête, je m'attendais à ce qu'un atelier comme celui-ci propose à ses participantes de s'adonner à des jeux un peu casual : un peu de *Flower*, du *Wii Sports*, un peu de *Limbo* et on n'en parle plus... Quel vilain naïf plein d'idées reçues. « *Limbo* ? Je ne peux pas jouer à ce jeu, il me file trop le bourdon », déclare Françoise. À la place, elle préfère jouer à *Driver : San Francisco*, *Mirror's Edge*, *Ragnarök Online* ou même *Assassin's Creed : Revelations*. L'éventail de softs joués dans le cadre de l'atelier est impressionnant : on y trouve jusqu'à *Rock of Ages*, preuve définitive que Théo est un homme de goût (en tout cas, il n'est pas vieux jeu...) Laisser ainsi autant de choix présente l'avantage de pousser la connaissance du jeu vidéo bien au-delà de l'anecdotique. Ici, il n'y a pas que les briques qui volent en éclats : les préjugés en prennent aussi pour leur grade. « Ça m'a permis de



Batman : *Arkham City* a surpris par sa violence.



Driver : San Francisco : un jeu inattendu en ces lieux.

comprendre qu'il y avait plusieurs manières de représenter la violence, raconte Marie-Christine. Je la pensais plus présente dans un jeu où l'on tire sur des gens que dans un jeu avec Batman. J'avais tout faux : *Batman : Arkham City* est beaucoup plus brut dans sa représentation de la violence. » Toutes les femmes que l'on rencontre ici avaient une bonne raison de pousser la porte de la Gaîté Lyrique la première fois. Si pour certaines il s'agit juste d'un prétexte pour passer un bon moment entre copines, pour d'autres, le motif est plus profond : « J'ai un fils qui passe énormément de temps devant sa console, et connaître au moins un peu son univers m'a permis de renouer le dialogue avec lui. » Depuis le début de l'atelier, mère et fils se retrouvent même périodiquement autour d'une partie de *Wii Sports*. Pas question pour autant de s'approprier l'univers du fiston, qui tient à garder « son » échappatoire, bien à l'abri des adultes. Le fossé des générations a

« LES BRIQUES VOLENT EN ÉCLATS ET LES PRÉJUGÉS EN PRENNENT POUR LEUR GRADE. »

quand même été comblé, et c'est là l'un des buts avoués de Game Older. L'atelier a lieu depuis un an, et face au succès rencontré, il sera reconduit l'année prochaine. Grâce à l'expérience acquise, la forme va être un peu remaniée. La première moitié de cette année était tournée vers la théorie avec une explication de texte autour des sept grandes catégories de jeux vidéo, de la contextualisation historique et tout le cortège. La pratique ne venait que lors de l'autre moitié des sessions. L'année prochaine, les séances seront beaucoup plus indépendantes les unes des autres et comprendront toutes une partie pratique. Quoi qu'il en soit, on peut compter sur Marie-Christine et les autres pour venir tenter de pulvériser leurs scores à *Proun*.

SAVONFOU

Et ensuite...

Si la formule est reconduite à l'identique, l'atelier Game Older 2012-2013 se tiendra tous les mardis à 10 heures, à la Gaîté Lyrique à Paris.

INTERVIEW

THÉO KUPERHOLC

Animateur de l'atelier Game Older

« C'est surtout une porte d'entrée vers la pratique des jeux vidéo. »



Joystick : Quel est ton parcours ?

Théo Kuperholc : J'ai commencé par des études de cinéma. J'ai beaucoup travaillé dans la médiation culturelle, à l'espace Georges Pompidou, notamment. C'est ainsi que j'ai été appelé pour assurer l'animation de ce groupe.

Comment sont organisées les séances ?

T. K. : Nous avons affaire à des gens qui n'ont jamais touché à un jeu vidéo. Ils ne les ont vus que de loin en voyant leurs enfants et petits-enfants y jouer, et se sont toujours dit que ce n'était pas un loisir pour eux. On commence donc par la base. Lors des sessions de début d'année, on explique de façon théorique les sept grandes catégories de jeux : plateforme, puzzle, jeux de tir, de course, etc. Les participantes nous posent alors plein de questions sur les clichés qu'elles ont toujours entendus à propos du jeu vidéo, sur la portée sociologique des jeux qui évolue beaucoup, notamment avec les jeux en ligne, etc. Elles ont l'impression que leurs enfants et petits-enfants sont enfermés sur eux-mêmes. On a aussi une programmation théorique fixe incluant un glossaire historique sur le jeu vidéo.

À la base, vient-on à cet atelier pour la partie théorique ou pour la pratique ?

T.K. C'est surtout une porte d'entrée vers la pratique des jeux vidéo. Les séances sont toujours présentées comme un atelier pratique où l'on peut appréhender le jeu vidéo pour ensuite partager ses expériences avec ses enfants. Puis les participantes découvrent qu'elles peuvent poser toutes les questions qu'elles veulent. Il arrive parfois que l'on passe plus de temps à discuter qu'à jouer.

Ces dix dernières années, le jeu vidéo s'est très largement ouvert au grand public. Est-ce qu'un tel atelier aurait été possible avant cela ?

T.K. Effectivement, il y a dix ans, le jeu vidéo était réservé aux seuls passionnés. Alors qu'il peut désormais être partagé par plusieurs générations. Avec le motion gaming, notamment, les participantes voient immédiatement l'effet de ce qu'elles font. Au début de l'année, on a tenté un atelier *Minecraft* afin de montrer l'importance de ce que l'on peut construire avec le jeu en ligne, mais nous avons eu très peu de participantes, parce qu'elles n'avaient aucune vision sur ce qu'elles faisaient.

Depuis le début de cette interview, nous disons « elles » et non pas « ils », car il n'y a que des femmes. Une explication ?

T.K. Cet aspect de l'atelier est vraiment très intrigant. Seuls deux hommes sont venus au début de l'année. Le premier était extrêmement timide et même s'il était content de jouer, on voyait bien que les jeux vidéo n'étaient pas sa passion. Le deuxième voulait juste augmenter la bibliothèque de jeux de son iPad. Sans faire de généralités, les hommes qui viennent dans des ateliers ouverts au public n'aiment pas être accompagnés dans leur démarche. Ils essayent et s'ils n'y arrivent pas, c'est que le jeu est nul ou qu'il n'est « pas fait pour eux ». Ils veulent éventuellement être accompagnés par des jeunes de leur famille, mais ça ne va pas plus loin.

LA CULTURE, C'EST COMME LA CONFITURE...



@chris tick

Film



@pre_textes

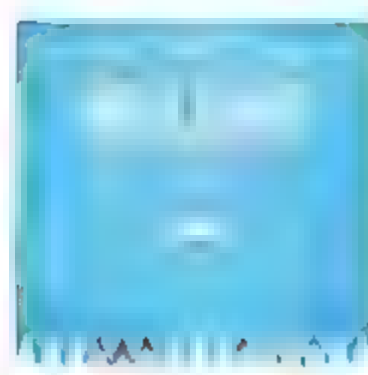
Théâtre



Série TV

INDIE GAME THE MOVIE

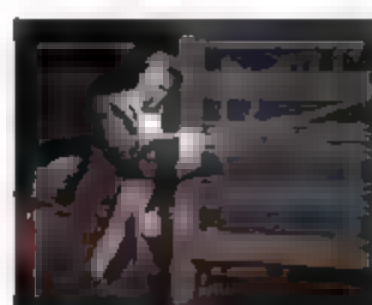
C'est l'histoire de deux jeunes gens qui veulent faire un film sur des créateurs de jeux indé. Ils montent leur projet, y croient très fort et ça tombe bien, Kickstarter aussi. C'est frais et dans l'air du temps. Le financement trouvé, il ne reste plus qu'à mettre la main sur les « bons clients », ces développeurs qu'il faudra suivre pendant des mois. Au final, ce sont les histoires de Phil Fish (FEZ), Edmund McMillen et Tommy Refenes (Super Meat Boy) qui serviront de fil rouge, avec en guest star Jonathan Blow (Braid). Et c'est là que projet vire au drame. Car en vérité, nos gaillards n'ont rien d'intéressant à raconter : Microsoft les traite mal, les internautes sont des crevures et la critique ne les comprend pas. D'ailleurs, à les entendre, toute leur vie n'est que misère. Ils ne dorment pas, ne parlent à personne et ne vivent plus que vissés à leur écran. Ils sont soit pathétiques (Tommy Refenes), soit antipathiques (Phil Fish). Parfois les deux. Il y a peu, Fish se disait heureux d'avoir participé à un documentaire « sur le processus créatif ». On se demande bien lequel : c'est précisément ce que *Indie Game : The Movie* n'est pas.



Réalisé par Lisanne Pajot et James Swirsky
Dispo sur buy.indiegamethemovie.com
Prix 9,99 dollars

QUE MA JOIE DEMEURE !

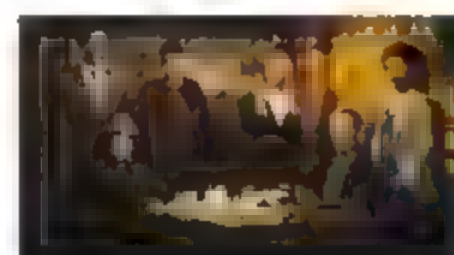
Comme le disait Karadoc : « La joie de vivre et le jambon, y a pas 36 recettes du bonheur ! » Pourtant, et malgré la brillante démonstration charcutière que m'a donnée sur scène un Bach très inspiré, j'en rajouterai une dernière, résumée en deux mots : Alexandre Astier. Il faut dire qu'à côté du bonheur déjà intense d'avoir obtenu une place pour *Que ma joie demeure !* (ce qui n'est pas une mince affaire), le délice offert durant la pièce est des plus jouissifs. Car oui, on y rit, mais on s'attriste aussi pendant ce spectacle doux-amer rondement mené. Et même s'il nous prend pour des jambons lors de sa leçon de musique, ce vrai/faux Jean-Sébastien Bach a tout pour plaire. D'ailleurs, il nous rend même un peu plus futés, ce qu'aucun de mes profs de musique n'avait jusqu'alors réussi à faire. Du coup, je jure que jamais plus je ne balancerai de rage une flûte dans une pièce. OK, c'est facile, la dernière a fini à la poubelle. Mais quand même, la musique d'Astier a adouci mes mœurs. Enfin pas toutes : sachez que si la pièce affiche complet, un attentat sur la jambe d'un de vos amis reste possible.



De et par Alexandre Astier
Mise en scène
Jean-Christophe Hembert
En tournée

FRINGE

Me voilà bien. Je lance un jour en conférence de rédaction, fier comme Artaban, que *Fringe* est sans doute l'une des séries SF les plus géniales au monde, et je me retrouve avec un espace réduit pour en parler. Comme beaucoup, j'ai été rebuté par une première saison – et ses agents du FBI chargés d'enquêtes paranormales – qui ressemblait à une pâle resucée d'*X-Files*. Seulement voilà, *Fringe* a pris son temps, et de petite elle est devenue immense. Produite par J. J. Abrams, mister *Alias* et *Lost*, la série a tout d'une poupée russe. Alors qu'on croit avoir déjoué ses astuces scénaristiques, une nouvelle dimension s'ouvre littéralement sous nos pieds. Comme *Sliders* (mais en mieux, faut pas déconner), la série imagine plusieurs univers, où tous les personnages ont un double, à l'évolution différente... jusqu'à leur rencontre accidentelle. Et là, c'est un festival, déployé sur quatre saisons (la cinquième commence en septembre), baladé à tout bout de champ entre passé-présent-futur, nous laissant quelquefois sur le carreau de la logique. Mais au fond, faut-il être cartésien pour aimer un conte ? *Fringe*, comme *Lost*, nous met face à nos amours pour la fiction, et imagine un champ infini de ramifications romanesques. « Et si... et si... et si... » : la formule a beau paraître redondante, elle n'en demeure pas moins d'une force émotionnelle à tomber par terre.



Saison 4
Série diffusée sur ABC (et sur TF1 chaque été)



@jklauret

Film



Livre

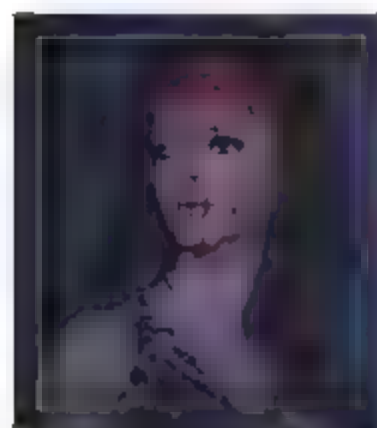


@corentin_lamy

Série TV

MANIAC

Qu'il semble loin, le temps où Elijah Wood gambadait gaiement main dans la main avec Sam Gamegie, alors qu'une bande de bras cassés dirigée par un vieux fou au chapeau pointu leur courait après. So 2001 tout ça... En 2012, l'ex-mister Frodo a décidé de grandir et de se transformer en psychokiller. Mais attention, du vrai de vrai, pas un vulgaire ersatz de Norman Bates. Son truc, c'est le scalp, et le scalp de superbes jeunes femmes, tant qu'à faire. Quoi de mieux, en effet, qu'une perruque ensanglantée pour accompagner sa collection personnelle de mannequins ? Mais il faut le comprendre, le pauvre : traumatisé par sa prostituée de mère pendant son enfance, le petiot a eu vite fait de mal tourner. Tout ça pour dire que *Maniac* version 2012 (car oui, nous avons ici affaire à un remake d'un film de 1980) n'y va pas avec le dos de la cuillère quand il s'agit de représenter de sordides meurtres. Filmé à 99 % en vue subjective, la bande horifique de Franck Khalfoun sait nous mettre mal à l'aise comme il faut, puisqu'on se retrouve au premier rang d'atrocités qui peuvent aller très loin. À mi-chemin entre la fascination morbide et le dégoût, les sensations éprouvées durant 1 heure 30 font le grand écart. Plus expérience visuelle que film, *Maniac* a l'honnêteté d'aller au bout de son propos et ne se censure jamais. Rien que pour ça, il mérite tout mon respect.



Réalisé par
Franck Khalfoun

Sortie 26 décembre 2012
(oui, vous avez le temps)

LES MAÎTRES DU JEU VIDÉO

Ld Software et son parti pris précurseur en matière de FPS vous passionnent ? Vous voulez tout savoir sur la fondation de l'entreprise et de ses deux créateurs de légende John Romero et John Carmack ? J'ai ce qu'il vous faut : c'est rectangulaire, rouge, avec une photo de deux vainqueurs dessus, ça fait 360 pages et ça s'intitule *Les Maîtres du jeu vidéo*. Les plus kévins d'entre nous ne doivent pas se laisser impressionner par l'épaisseur de la tranche, car l'ouvrage se lit vraiment tout seul et contient son lot de révélations. Les faits d'armes de Romero seraient cependant à prendre avec des pincettes. Si l'on en croit Wanda, ancien écrivain de chez *Joystick* qui a eu l'immense privilège de rencontrer le bonhomme, Romero serait un peu mytho sur les bords : hypertrophie des chevilles oblige, il aurait une fâcheuse tendance à surestimer son travail. Son créneau, ce serait davantage le largage d'idées à la one again pour laisser ensuite ses disciples en faire des jeux. Naturellement, cette précision n'est pas dans le bouquin de David Kushner. Donc, grâce à nous, vous ressentirez à sa lecture un réel sentiment de complétude. De mon côté, j'aime beaucoup le concept de la rubrique culture car cela me donne l'impression de rembourser mes livres. Tout le monde est content !



Auteur David Kushner
Éditeur L'école des loisirs
Prix 15 euros

LOUIE

Louie a la quarantaine bedonnante et dégarnie. Il est new-yorkais, humoriste, divorcé, et il adore ses filles dont il a la garde alternée. Si sa vie sentimentale est un désastre, sa passion pour l'onanisme lui permet d'épicer un peu ses mornes journées, tandis que le soir, sur scène, il pratique l'humour le plus noir. Dernière Louie, il y a Louis C.K., qui écrit, réalise, monte, et, si ça se trouve, un jour, distribuera lui-même la série (je suis sérieux : il vend déjà les vidéos et les tickets de ses spectacles, via son propre site, en court-circuitant les distributeurs habituels). Et comme Louis C.K. n'est pas Jerry Seinfeld, sa série n'est pas franchement le genre de sitcom auquel les US nous ont habitués. Ici, pas de rires enregistrés, pas vraiment de blagues non plus, mais des séries de treize épisodes qui sont autant de vignettes féroce-ment drôles, terriblement lucides et régulièrement déprimantes sur l'âge, les relations homme/femme et les limites de la décence. Après une deuxième saison fantastique, où le rire se faisait de plus en plus gêné (et donc précieux), la troisième vient de commencer et peine un peu à décoller. Cela dit, les fans ne se sentiront pas trahis pour autant. Moto, rupture, blague d'enfant, pénis flou et réciprocité du sexe oral : les thèmes abordés sont typiquement « louisCKien », oscillant délicatement entre le glauque et le poétique, le drôle et le tragique.



Série diffusée sur FX
Saison 3 en cours
de diffusion

AU JOUR / LE JOUR

Ça y est, c'est l'heure de mon premier «Au jour le jour». On m'avait prévenu que l'exercice était périlleux : il l'est encore plus lorsque, comme moi, on n'a pas pris de notes et qu'on se retrouve à devoir revivre mentalement le mois écoulé. Et croyez-moi, se repasser les souvenirs d'un juillet sous la flotte peut meurtrir le plus aguerri des hommes.

Lundi 18 juin

Répondant à l'appel du général avec 72 ans de retard, l'Australie met en place un label «18+». Avant ça, tous les jeux gore devaient impérativement être censurés pour pouvoir recevoir le label «15+». Du coup, ces pauvres Australiens se retrouvaient souvent avec des licences massacrées, des graphismes au rabais et du sang remplacé par de la confiture, quand il n'était pas carrément impossible de mourir. Remarquez, ça existe aussi chez nous, même qu'on appelle ça un «jeu console». En signe de solidarité, à la rédac, on accueille la nouvelle en sacrifiant un kangourou, tandis que Jika entame un chant tribal. Un coup de tonnerre répond à ses vocalises, tandis que des trombes d'eau se déchainent soudain sur Levallois.

Mercredi 20 juin

Je propose à Mister Tick de faire du cahier «Indé» un magazine autonome, qu'on vendrait 6,95 euros malgré ses dix pages seulement. Les gens n'y verraient que du feu, et on pourrait partir en vacances aux Bahamas. Il me rit au nez. Le même jour, j'apprends que THQ annule le prochain DLC de *Saints Row : The Third*, et va le gonfler pour en faire un «*Saints Row 4*» vendu au prix fort. Les salauds m'ont piqué mon idée. Tick se met à réfléchir. Il pleut toujours, ce qui n'arrange rien.

Vendredi 22 juin

Today, c'est Chilien. Et pas n'importe quel Chilien : LE Chilien. Ce soir-là, le patron a probablement fait son chiffre d'affaires pour les deux années à venir. Tout le monde a ramené des potes de potes, on initie malicieusement des confrères peu au fait des pratiques de la maison en termes de surcharge de mojitos, et rapidement, la situation dégénère. Au moment où une Japonaise à bicyclette décide d'offrir un saucisson à Deez [ND Tick : très bon, au demeurant], je me dis qu'il est temps d'enfiler mon ciré et de disparaître dans la nuit.

Mercredi 27 juin

Réunion au sommet pour préparer le numéro 256 que vous tenez entre vos mains. Je propose un sujet fascinant sur l'influence de la pluviométrie sur l'œuvre de David Cage. Tout le monde s'en cogne. Mister Tick propose un «Pour ou contre Eddie Walou». Les gens applaudissent. Je prends congé, penaud. Non, ce ne sont pas des larmes dans mes yeux, c'est la pluie qui ruisselle sur mon visage. Comme pour me reconforter, Valve décide de sortir le film *Meet The Pyro*, accompagné du Source Filmmaker pour que tout un chacun puisse faire ses courts métrages TF2.



Vendredi 29 juin

Je retrouve Mister Tick à la Gaîté Lyrique, qui organise une expo passionnante sur le jeu vidéo. Ce soir-là, ils projettent *Indie Game : The Movie*, en présence de Phil Fish. Tandis que la salle se pâme devant le développeur de *Fez*, Tick et moi rions sous cape, bien décidés à le tacler au moindre faux pas. Surprise : le Phil Fish que l'on a face à nous est bien moins insupportable que celui décrit dans le film. Il reconnaît d'ailleurs avoir été excessif, explique vouloir se faire oublier un peu, et annonce travailler sur deux «petits jeux». Il confie aussi que *Fez* devrait être porté sur PC d'ici quelques

AU JOUR LE JOUR,
LE MONDE !

MOUHA
HAHAHA
HAHAHA
HA



« JIKA ENTAME UN CHANT TRIBAL. UN COUP DE TONNERRE RÉPOND À SES VOCALISES, TANDIS QUE DES TROMBES D'EAU SE DÉCHAÎNENT SOUDAIN SUR LEVALLOIS. »

mois, quand l'exclusivité avec Microsoft aura expiré. C'est à ce moment-là que je lui ai pardonné.

Lundi 02 juillet

La veille, j'ai quitté Paris pour Marseille, où j'assiste avec Ianoo à l'European Indie Game Days. Miracle : il fait beau. On assiste à des

tas de conférences et je croise plein de types intéressants, dont Frederick Raynal. Je ne suis pourtant pas du genre groupie, mais devant le créateur de *Little Big Adventure*, je ne fais pas le malin. Je tente une petite blagounette, il rigole par politesse, et disparaît dans la foule. J'ai eu l'air con, mais je peux mourir en paix. Plus tard, on fait la tournée des bars du Vieux Port avec quelques développeurs. Au cours d'une discussion sur les vieux jeux, on évoque, une larme à l'œil, les productions de David Perry

sur Megadrive. Dans la nuit, Sony annonce qu'il rachète Gaikai, le service de jeu en streaming de Perry. Coïncidence ? Les consoles migreraient-elles à leur tour vers le tout digital ? En tout cas, ça doit être dans l'air du temps, puisqu'au même moment, EA déclare viser à court terme le 100 % dématérialisé.

Vendredi 06 juillet

Je suis de retour à Paris, et il pleut. J'ai de l'eau jusque sous mon balcon. Visiblement, les infrastructures d'Orange aussi, puisque tout leur réseau tombe en rade ce jour-là. Ce soir, c'est re-Chilien. Moi je ne peux pas venir, je reste chez moi à faire F5 sur le site de Steam en espérant le début des soldes.

Samedi 07 juillet

Paul McCartney annonce qu'il composera pour le prochain jeu de Bungie. Pour fêter ça, je me coupe les cheveux à la mode Beatles, et je pars passer quelques jours en Bretagne. Sans surprise, il pleut.

Mercredi 11 juillet

Jika pète un câble. Même un fier Normand tel que lui ne peut plus supporter ces quatre semaines de pluie. Il prend un billet pour San Francisco et décolle dans la journée en hurlant quelque chose à propos des kangourous. On espère qu'il reviendra : il est quand même censé pondre le dossier de couv' du 256. En attendant, il a raté l'épisode de *Bref* de ce soir sur Canal +. C'est bête : il y avait du Gruth dedans !

Jeudi 19 juillet

On n'y est pas encore, mais c'est la date à laquelle Mister Tick a fixé son pot de départ. Moi je ne pourrai pas venir : comme Jika avant moi, j'ai décidé de partir quelques jours loin de ce pays aqueux. C'est vrai, quoi : on se croirait dans un mélange de *Waterworld* et des *Galettes de Pont-Aven*. C'est donc depuis l'Italie que je profite de cette rubrique pour souhaiter, à la manière de mon idole Georges Pernoud, bon vent à celui qui aura porté le lancement du Joystick nouvelle formule !



DESSINE-MOI UN FPS

Événement d'envergure ce mois-ci, deux jeux font leur entrée dans le monde très fermé des FPS stylisés. Lorsqu'on découvre le dernier *Borderlands*, on se demande pourquoi il n'y a pas plus de jeux de ce type. Jouer à *Brick-Force* permet de ne plus se poser la question. Mais bon, un peu quand même.



Aujourd'hui, ça s'appelle du pixel art, mais hier, *Doom* était plutôt une prouesse technologique accusant un cruel retard technique au bout de six mois seulement.

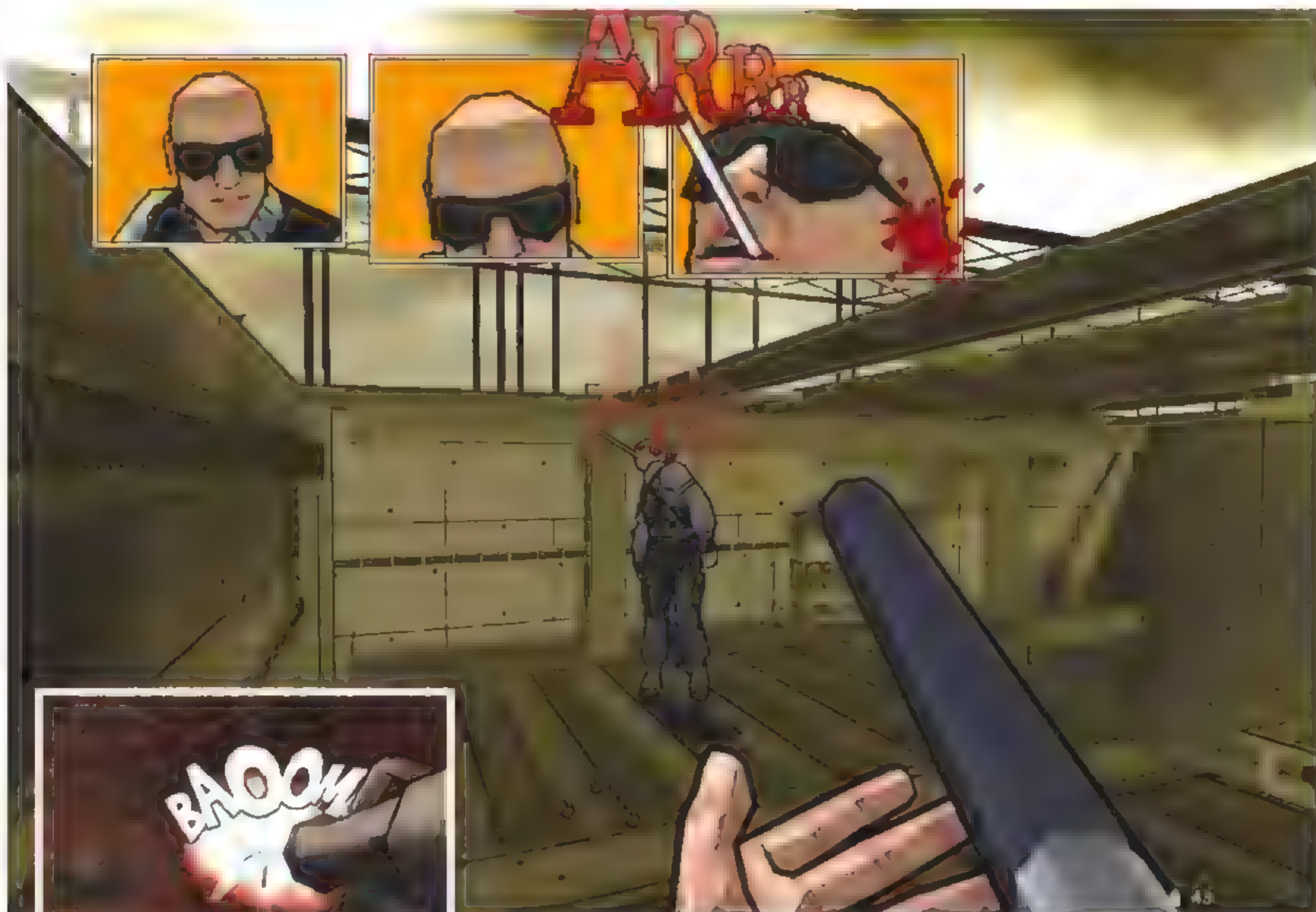
C'est un constat. Alors que la stylisation -entendez par là : «Et si on essayait de proposer graphiquement quelque chose d'autre ?»- fait des émules dans l'industrie du jeu vidéo, elle reste assez marginale dans le FPS. Une exception stylistique d'autant plus surprenante qu'elle est affiliée à un genre très populaire. Faut pas croire, mais on parle de trucs intelligents de temps en temps chez Joystick. Bon, OK, j'en ai vu quelques-uns bâiller et ils n'étaient même pas au fond. D'un autre côté, Kevin se demandera sans doute en ouvrant son magazine pourquoi on s'interroge autant puisque *Doom*, *Quake*, *Half-Life* et *Unreal* étaient déjà tous très stylisés. Mais il ne faut pas confondre contrainte technique et volonté artistique : à la base, les gros pixels sur

du 640x480, c'était de la lose, pas de l'art. Les productions sont alors largement tributaires des limites techniques et le challenge réside davantage dans la programmation visant à économiser le moindre bit que dans les pérégrinations esthétiques. Un complexe qui a sans doute contribué à ouvrir la voie au fantasme du photoréalisme qui diligentera l'industrie du jeu vidéo jusqu'au début des années 2000. Les propriétés graphiques constituent alors un argument marketing de premier ordre qui s'affiche fièrement sur les boîtes de jeux comme une garantie de qualité : faire vrai est vendeur. Peu importe que le gameplay soit moisi, l'essentiel est d'en mettre plein la vue. Un rapport à la réalité d'autant plus fort dans le FPS qu'il remonte



Riven date de 1998 et ça, ça mouche.

aux origines épistémologiques de ce type de jeu. En effet, contrairement à la tradition vidéoludique nippone héritée de l'industrie du jouet, le FPS est issu de l'industrie militaire occidentale. Élaborés dans le cadre de la recherche et du développement pour l'entraînement et l'optimisation des forces armées (www.devenezvousmeme.com), ces logiciels de simulation ont par essence une vocation réaliste particulièrement forte. Si le résultat dépend à ses débuts de l'évolution technologique, l'intention y est : l'état d'esprit qui va avec va marquer durablement le jeu vidéo. L'objectif est atteint dès 1998 avec le second opus de *Myst*. Toujours d'actualité, *Riven* offre une expérience saisissante à la vue subjective qui ébahira des générations de joueurs. Cependant, le jeu de Cyan est en 3D façon point & click, dont les exigences techniques sont bien plus modestes que la 3D temps réel. Or, cette technologie démocratisée à travers les premiers softs d'id Software est indissociable des FPS. Lorsque le seuil du photoréalisme est en passe d'être atteint dans la technologie 3D temps réel au début des années 2000, les développeurs n'ont plus grand-chose à prouver. Le photoréalisme n'est plus qu'une option graphique à pousser dans les retranchements du perfectionnisme. La voie est libre pour passer à autre chose. Aux FPS stylisés, par exemple. >>>



L'incrustation de commentaires et des codes visuels spécifiques à la bande dessinée *XIII* se retrouve tout au long de l'aventure et des cut-scenes de son adaptation vidéoludique.

Un peu d'histoire...

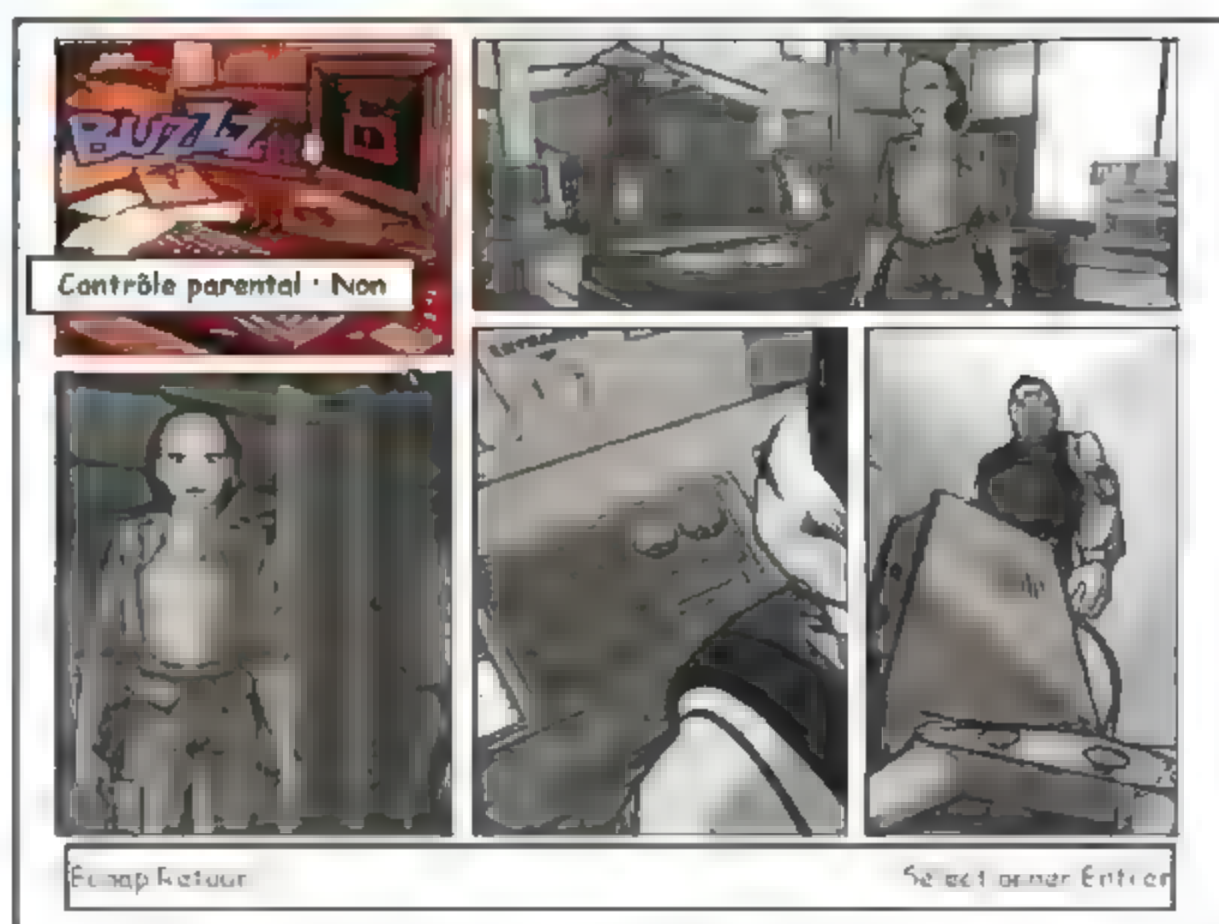
La légende raconte que l'adaptation vidéoludique de *XIII* en 2003 est le premier d'entre eux. Ubisoft rajoute ainsi fièrement une feuille à sa couronne de lauriers en or garnie de gros billets. En ressortant les archives compromettantes du jeu vidéo, on constate cependant que ce ne sont pas les expériences insolites qui manquent en amont. À l'époque où les jeux ne coûtaient pas cher à produire, les développeurs avaient le goût du risque. Bien que beaucoup de ces chefs-d'œuvre aient dû passer à la trappe, on relèvera parmi les rescapés de l'histoire *Bad Toys*. Huit ans avant *XIII*, ce rejeton de *Doom* prend un aspect cartoon délibéré avec un cerné noir d'autant plus audacieux qu'il ne dépasse pas le gros pixel de large. Cette même année 1995, résolument placée sous le sceau de la créativité, *Immortal Cumbat* propose un univers monochrome explorant les tréfonds du système génital humain. Phallus sauteurs et nichons volants persécutent le joueur sur fond d'images pornos. Ah, cool, je vois qu'on

se réveille ! La différence avec le projet *XIII* réside avant tout dans son choix technique. Pour retranscrire l'univers de la bande dessinée esquissée par Jean Van Hamme, c'est toute une technologie qui va s'émanciper. Une innovation et beaucoup de sous, ce qui lui fait résolument franchir le stade de l'amateurisme pour atteindre les sphères professionnelles. Le cel-shading est consacré. À la base de cette technologie, le principe du cerné noir qui évolue en temps réel pour concilier la

dynamique de l'espace au style graphique. Le trait ne se contente plus de suggérer le dessin, il le modélise à travers le mouvement en temps réel. L'échelonnement des couleurs complète le procédé : exit l'ombrage progressif réaliste, le cel-shading épouse le contour abrupt du pinceau et le retranscrit en 3D. Au-delà du rendu visuel, l'équipe a su adapter l'ensemble des schémas de jeu à l'univers de la bande dessinée : entre les interfaces et les cinématiques présentées sous forme de



Bad Toys rivalise d'audace en tentant des cernes d'un gros pixel de large sur de la très basse définition.



Loin de se servir de la bande dessinée *XIII* comme prétexte pour sortir un FPS de plus, l'équipe d'Ubisoft va créer tout un environnement graphique allant jusqu'aux interfaces.

« À CAUSE DE SON MANQUE DE REcul PAR RAPPORT À L'OBJET, LA VUE SUBJECTIVE EST MOINS ENCLINE À ACCEPTER CE GENRE DE FANTASIES VISUELLES. »

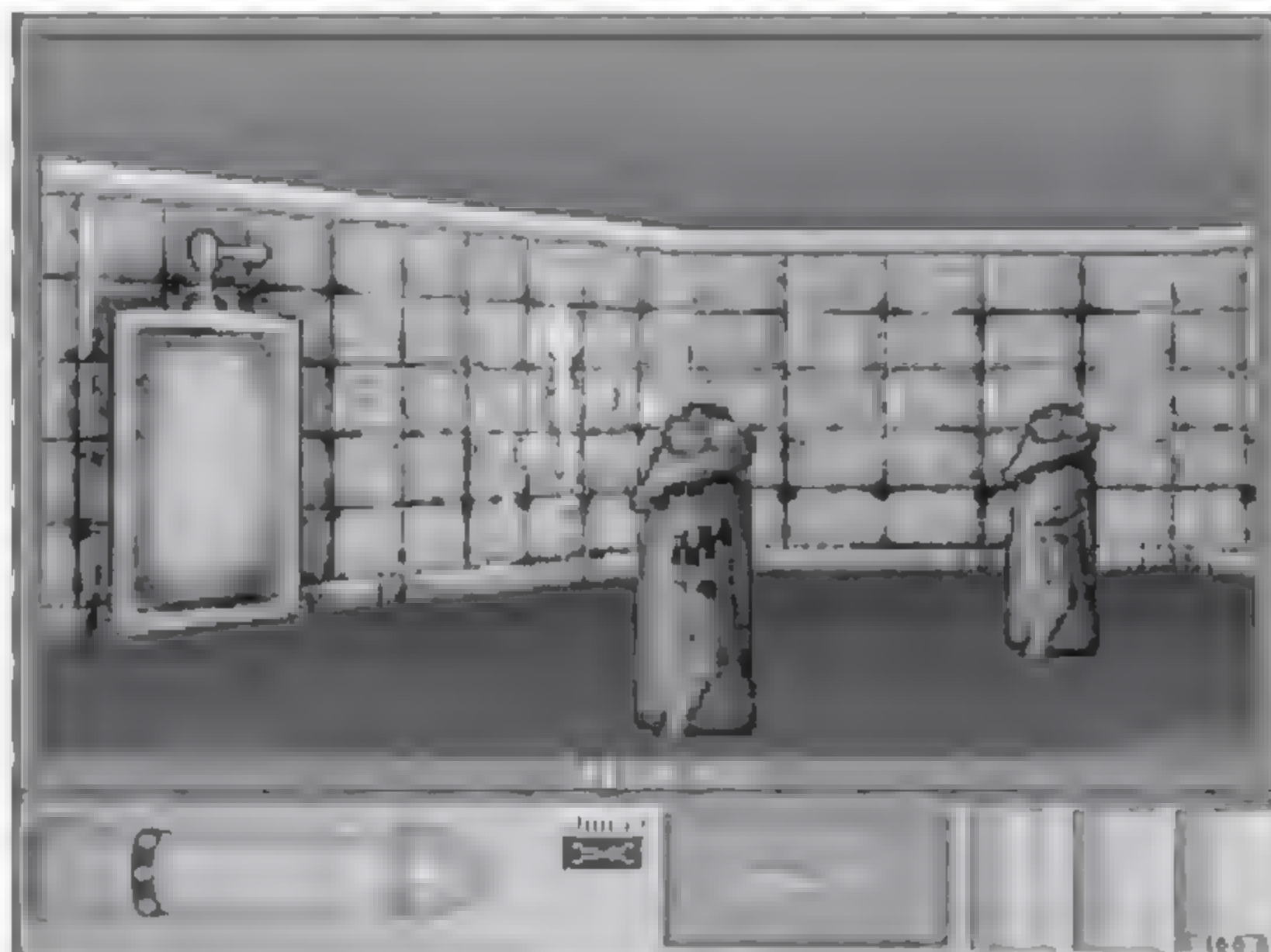
bandes dessinées, le découpage des chapitres et les inscriptions notifiant les actions et les dialogues, ce FPS propose une expérience de jeu atypique. La bande dessinée n'est plus seulement un prétexte, c'est le fondement même de la charte ludique.

Démocratisation

Ce pari audacieux est récompensé par la reconnaissance de la presse et du public. Ne me demandez pas de rétrospective détaillée sur le verdict de *Joystick* à l'époque, car je n'ai pas eu le temps d'aller fouiller leurs archives bordéliques, mais je me pencherai sur la question. Toujours est-il que *XIII* est parvenu jusqu'à nous. Au-delà de la qualité du jeu, cet accueil positif intervient également dans un contexte plus tardif où le recul sur les technologies vidéoludiques permet d'appréhender des expériences visuelles de ce type. En 2003, l'image de synthèse s'est considérablement démocratisée en dépassant le cadre du jeu vidéo. Messenger de premier ordre, Pixar projette les images de synthèse sur grand écran en sortant le premier volet de *Toy Story* en 1995. De son côté, Lara Croft assure une ambassade particulièrement efficace en affichant ses atouts naturels dans la presse généraliste. La propagation de ces images engendre une évolution des systèmes de représentation. Le rendu des images de synthèse entre progressivement dans les

mœurs. Dans les jeux vidéo, il entretient une relation de promiscuité privilégiée : pas de récidive d'*Immoral Combat* en vue, mais une approche presque fraternelle qui s'inscrit dans les habitudes du quotidien. Comme le fait remarquer Thomas Gaon dans le cadre de ses recherches cliniques sur l'addiction au

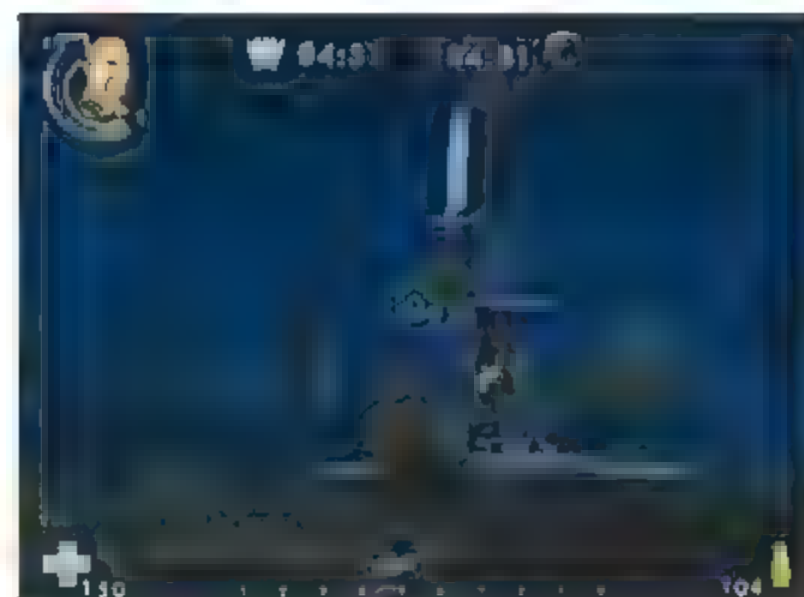
jeu vidéo, les joueurs entretiennent une image décomplexée de la réalité à travers les FPS online : ils évoquent les traces du quotidien sans fard et annoncent leur inscription à la Team Pôle Emploi sans sourciller. A contrario, un site social tel que Facebook propose à ses membres tous les outils nécessaires pour se montrer tels qu'ils sont en aboutissant à l'effet inverse : un réseau de mythos de premier ordre, tous aussi beaux, riches et intelligents les uns que les autres. Ainsi accoutumé aux surfaces virtuelles, l'œil est à même d'accepter une expérience en 3D temps réel aussi déconcertante que celle de *XIII*.



Placarder un screenshot d'*Immoral Combat* peut s'apparenter à une astuce à deux balles pour appâter les lecteurs de bon goût, mais bon, que voulez-vous, il faut vendre des magazines pour gagner sa vie.



Étrange passage à la troisième personne pour la licence *Battlefield*, sans doute pour pouvoir nous faire profiter des corps athlétiques de nos avatars sexy...



Nouvelle vague

Peu de FPS s'inscriront cependant dans le sillage de *XIII* avec autant de verve. Alors que les jeux vidéo à la troisième personne et en plateforme rivalisent d'originalité visuelle, le FPS se conforte dans ses habitudes. C'est sans doute à ce stade-là que l'impact de la vue subjective ressurgit : lorsqu'on voit à la première personne, c'est plus naturel de voir ce que l'on perçoit normalement avec ses yeux. Réflexion toute kévinienne mais qui semble faire ses preuves sur le terrain. À cause de son manque de recul par rapport à l'objet, la vue subjective est moins encline à accepter ce genre de fantaisies visuelles. Cela permettrait de comprendre les raisons pour lesquelles la version

« LA STYLISATION APPARAÎT COMME L'ELDORADO DU PAUVRE. UN CAMOUFLAGE QUI PEUT FAIRE DES MIRACLES. »



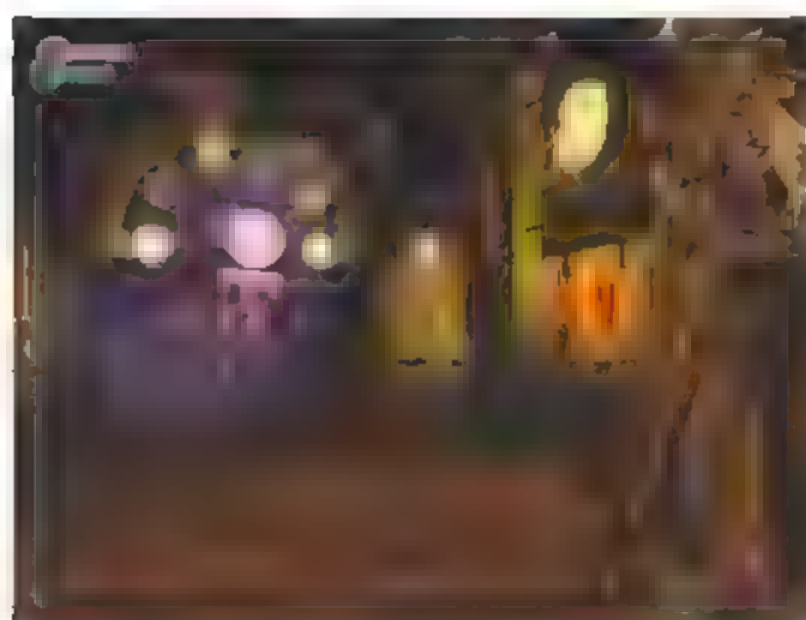
Bien que son style BD soit à la base un gros cache-misère pour développeurs désargentés, *Borderlands* fait parfaitement illusion.

cartoon de la célèbre licence de FPS *Battlefield*, alias *Battlefield Heroes*, éditée en 2009, serait mystérieusement passée à la troisième personne. Une orientation que la licence *Team Fortress* assume sous le giron de Valve lors de la sortie du second épisode en 2007, avec un style tout en courbes en adéquation avec son registre potache. Une approche que l'on peut retrouver dans *Brick-Force* et son côté bac à sable kawaii. Car il est clair que le répertoire estampillé PEGI 18+ des FPS ne facilite pas non plus l'exploration du monde du dessin animé traditionnellement plus soft. Dans ce contexte, la BD propose un compromis plus nuancé, mais qui reste difficile à concilier avec le niveau d'action et de violence de ce type de jeu. Dès la sortie du premier épisode en 2009, *Borderlands* s'inscrit dans la lignée de *XIII* en offrant une expérience tout en cel-shading dans une aventure qui dégomme à fond. Les gens de Gearbox prouvent qu'après les extensions d'*Half-Life*, ils savent toujours faire du FPS premier choix. Les technologies ont bien évolué depuis *XIII* et le rendu graphique nous en met plein la vue. Mais c'est justement l'aspect technique qui est remis en cause : la stylisation de *Borderlands* serait initialement un choix fait par défaut à cause d'un moteur de jeu



The Darkness II propose une utilisation particulièrement aboutie du cel-shading, et approuvée par les PNJ.

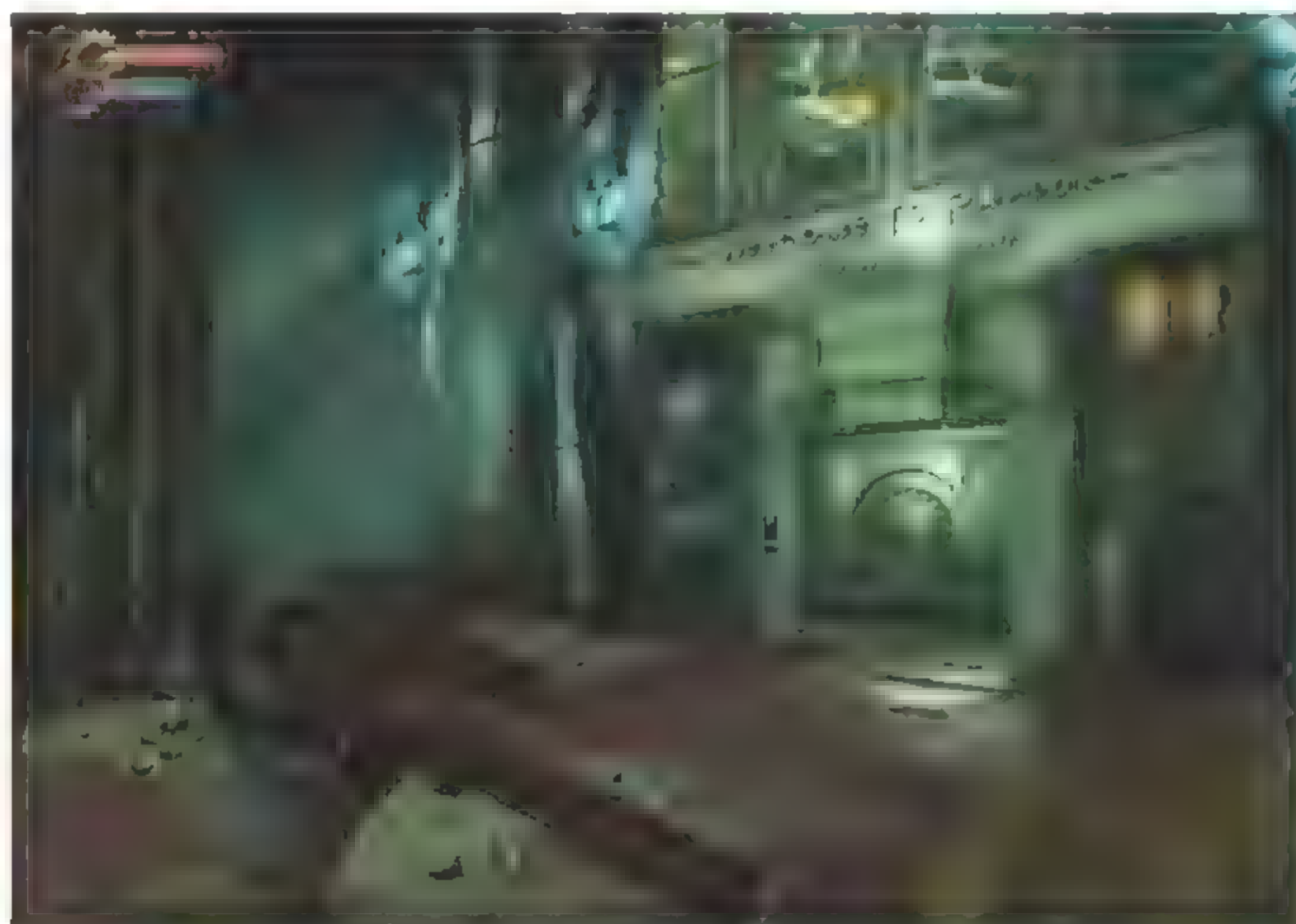
qui ne souffrait pas la concurrence. Conscients de ne pas pouvoir rivaliser avec les productions de l'époque, les concepteurs ont opté pour le style BD. Dans ce contexte, la stylisation apparaît comme l'eldorado du pauvre, un cache-misère providentiel. Mais un camouflage qui fait des miracles entre des mains expertes. Une escale du côté de *The Darkness II* sorti cette année suffit pour s'en convaincre : une gifle visuelle qui n'engage que moi mais qui me cuit les joues. Du cel-shading alliant textures crayonnées, fluides et harmonieuses. Cela participe à en faire un FPS atypique avec un gameplay dynamique aux petits oignons. Et non, 2K ne m'a pas versé de pots de vin pour faire de la pub ! Cela dit, s'ils me lisent, je ne suis pas contre arrondir mes fins de mois et bénéficier de quelques exclus au passage... On peut d'ailleurs partir de chez 2K pour évoquer la vague de stylisation « seconde génération ».



La finesse est de mise pour l'héritage *XIII*. Exit les coups de crayons affirmés pour une mise en forme plus en douceur. La licence *BioShock*, dont le premier épisode est édité en 2007, s'inscrit dans cette mouvance stylistique. En fait, il paraîtrait que c'est dû à des contraintes budgétaires et à un développement chaotique. Toujours est-il que le jeu concilie des effets photoréalistes avec des aspects fantaisistes

s'éloignant bel et bien de la réalité, aboutissant ainsi sur un rendu équilibré tout à fait crédible. Cette notion d'identité visuelle en demi-teinte est d'ailleurs en pleine expansion, car elle permet aux licences de ménager un univers facilement identifiable. Mais dans le fond, peu importe que le FPS soit stylisé ou pas, tant que l'alchimie qui fait les bons jeux est au rendez-vous.

KÉVINATOR



Là encore, on ne saura pas si l'univers de *BioShock* découle d'une volonté de style ou d'un compromis face aux aléas techniques, mais le résultat est là.

BÊTA & TESTS



LE JEU DU MOIS

THE SECRET WORLD

Genre : MMORPG
Développeur : Funcom
Éditeur : Electronic Arts
Sortie : Disponible



L'équipe de Joy peut
sans dec', Tick : 6 mois ?!

plus fort. Allez, en vrai : tu vas nous manquer.

JEU DU MOMENT : The Darkness II
JEU ATTENDU : Dishonored



Gingsniper est un de
passer une année sur un

succès « Rémission ». GG mec.

JEU DU MOMENT : Battlefield 3
JEU ATTENDU : Fortnite



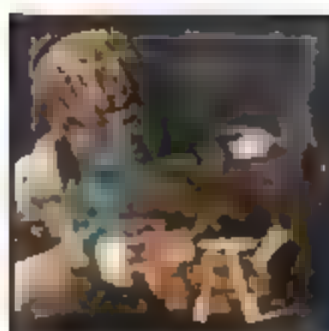
decide qu'il avait des
choses plus importantes
à faire que jouer toute la

franchement, quel... quel... Bon, ok, j'suis jaloux.

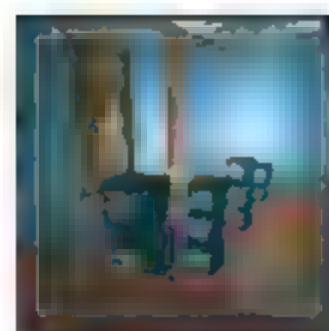
JEU DU MOMENT : The Secret World
JEU ATTENDU : Borderlands 2

**BORDERLANDS 2**

68

**DEAD SPACE 3**

78

**QUANTUM CONUNDRUM**

88

CIN			
BORDERLANDS 2	Deez	Défoulant, stylisé, addictif : tout ce qu'on aime.	★★★★★
WORLD OF WARPLANES	Savonfou	Après le terre à terre <i>World of Tanks</i> , ça plane pour Wargaming.	★★★★★
DARKSIDERS II	Jika	Le Mort n'a jamais semblé aussi vivant que dans les mains de Vigil Games.	★★★★★
PES 2013	Ping Pong	Oui, PES existe encore sur PC, et il a toujours des arguments à défendre.	★★★★★
BRICK-FORCE	Kévinator	Il aurait pu s'appeler «LEGO FPS», mais ça n'aurait pas changé grand-chose.	★★★★★
DEAD SPACE 3	Ianoo	Ou comment flinguer une franchise avec un jeu d'action bourrin et générique.	★★★
SLEEPING DOGS	Jika	Un GTA-like à Hong Kong qui s'annonce totalement débridé.	★★★★★
GUNBLADE SAGA	Kracoukas	Hum... Suivant ?	★

TEST			
THE SECRET WORLD	Kracoukas	Funcom a réalisé un travail admirable sur le background. Très bonne surprise.	17/20
QUANTUM CONUNDRUM	Jika	À trop vouloir ressembler à <i>Portal</i> , on y perd un peu de son identité.	15/20
PRO CYCLING MANAGER 2012	Deez	Attention ! Ce jeu porte sur le Cyclisme. Merci de votre compréhension.	12/20
THE WALKING DEAD : EPISODE 2	Ianoo	L'univers créé par Kirkman continue à briller en jeu vidéo. Pas comme à la TV.	16/20
ENDLESS SPACE	Eddie Walou	L'espace, c'est vaste. <i>Endless Space</i> , malgré ses qualités, l'est presque trop.	16/20
SPEC OPS : THE LINE	Deez	Un jeu de guerre moderne qui pose de vraies questions sur la violence ? Oui, ça existe.	16/20
LEGO BATMAN 2	Ianoo	C'est l'heure de la consécration pour tous les super-héros en slip.	14/20
LONDRES 2012	Deez	Le sport à la télé, c'est quand même mieux une bière à la main.	11/20
GHOST RECON : FUTURE SOLDIER	Ianoo	Peut-être le portage le plus scandaleux de l'année. Dommage.	13/20

OPINION**PAR JIKA****La faute à la manette**

Et si je poussais un petit coup de gueule ce mois-ci ? Oui, c'est bien, un coup de gueule, ça change... D'autant plus que je suis colère, vraiment. La faute à quoi ? À ces fichus «nouveaux FPS» qui sont pensés pour être joués au pad et qui deviennent une vraie tannée au clavier-souris. Un exemple ? *The Darkness II*. Très bon titre au demeurant, il est cependant tellement «manette friendly» que j'ai dû me résoudre, au bout de 20 minutes, à brancher un contrôleur Xbox 360 pour en profiter pleinement. Et il n'est pas le seul... *Quantum Conundrum*, testé dans ce mag, est aussi victime de la manettisation, les gâchettes pour activer les pouvoirs étant bien plus intuitives que des touches mal placées. Et je préfère ne pas vous parler de *Ghost Recon*, de peur de dépasser les limites de la vulgarité... Bref, le pad est devenu (malheureusement) un accessoire indispensable pour jouer sur PC. Heureusement qu'il reste quelques irréductibles, comme *Mass Effect 3* ou le futur *Dishonored*, qui jouissent d'une interface entièrement refaite pour nos machines. Sont-ils les derniers chantres du bon goût ?

**DEEZ**

Je suis triste. Pas que Mister Tick s'en aille, ça je peux m'en remettre. Mais rater son pot de départ (et les cahouètes)

à cause d'un voyage de presse au Canada, ça m'est insupportable. Bon vent à lui, malgré tout

JEU DU MOMENT : Spec Ops : The Line
JEU ATTENDU : Borderlands 2

**EDDIE WALOU**

Deux mois : c'est le temps qui se sera écoulé entre l'instant où Tick trempa ses lèvres dans son premier mojito

et l'instant où il se réveilla l'après-midi, le nez collé à la vitre, à l'heure où le soleil se levait

JEU DU MOMENT : Les soldes Steam
JEU ATTENDU : Dishonored

**IANOO**

À peine j'arrive que ce bon Tick nous quitte déjà. À l'époque où je roupiais aux chiens écorchés dans *Pitbull*

l'après-midi, j'étais sûr de moi. Et maintenant ? Je suis sûr de rien. C'est triste.

JEU DU MOMENT : The Secret World
JEU ATTENDU : Borderlands 2

BÊTA

Borderlands 2

Game
Passei por
Borderlands 2
e não pude
deixar de
falar sobre
a importância
da música



PANDORA, ÇA DÉBOÎTE !

BORDERLANDS 2

Depuis trois ans, la phrase que j'utilise le plus dans le magazine, c'est : « Je ne suis pas un grand fan du premier épisode, mais cette suite-là s'annonce géniale. » Ça marche presque à tous les coups. Notamment avec *Borderlands 2*.

Au risque de me répéter, je n'aime pas quand une bêta m'oblige à découvrir un jeu en étant balancé au milieu de l'aventure. Je n'ai pas mes repères, je ne sais pas quoi faire ni où aller. Ça me perturbe beaucoup, je vous assure. C'était d'ailleurs pour ça que j'avais été assez circonspect après avoir essayé *Darksiders II* il y a quelques mois de cela. Ça m'avait saoulé de ne pas voir la cinématique d'intro, les premiers dialogues, les tutoriaux et tout le fourbi. Du coup, quand je suis allé voir *Borderlands 2* et qu'on m'a fièrement annoncé qu'on allait me propulser en plein cœur de l'histoire en m'épargnant les premières heures, j'ai commencé à ronchonner comme je sais si bien le faire : « Mais je suis où là ? Et c'est quoi cette ville ? Et comment il s'appelle ce PNJ barbu ? Et je dois aller où ? Et pourquoi j'ai pas eu droit à des bonbons Rég'al'ad comme mon voisin de droite ? »

Tête baissée

Mais finalement, je dois dire que tout a fini par s'arranger. Déjà parce que j'ai trouvé où les gens de 2K avaient planqué la corbeille à bonbecs et que j'ai pu leur faire honneur, surtout ceux qui sont au goût orange. Les meilleurs, pour sûr [ND Jika : pour une fois, on est



Voilà une image pour illustrer l'aspect customisation des personnages. Pas super intéressant, mais tant pis.

d'accord]. Mais aussi parce que je me suis vite rendu compte que *Borderlands 2* pouvait se prendre en main, même sans qu'on connaisse le background du jeu. Dans le premier épisode déjà, le scénario était secondaire, pour ne pas dire bidon. D'ailleurs, je ne m'en souviens pratiquement pas, à part qu'il était question d'une grosse bestiole à tentacules qui ne devait surtout pas se réveiller. Dans cette suite, il faudra apparemment se battre contre un dictateur qui menace de prendre les commandes de toute la planète Pandora. Du jamais-vu, sans aucun doute. Mais vous allez me dire, et vous aurez raison, que dans un titre comme *Borderlands 2* l'essentiel est ailleurs. Tout ce qui compte, c'est de fragger et de looter, pour fragger de plus belle. Et de ce point de vue, cette suite semble tout à fait dans la lignée de son aînée. Seules quelques minutes m'ont en

fait suffi pour oublier mes réticences initiales et reconnaître que je n'en avais strictement rien à carrer d'où j'étais, de qui j'étais et de ce que je devais faire. Un point brillant sur la minimap qui ressemble à un objectif de mission ? OK, je vais suivre cette direction en bousillant tous les insectes, mutants, bestioles que je croiserai. L'est pas belle, la vie ?

Maya la belle

Avant de vous raconter ma partie, je vous fais un petit topo. Il y a toujours quatre classes de personnages qui sont à peu de choses près les mêmes que celles du précédent volet. On retrouve tout d'abord le Gunzerker, incarné par un personnage nommé Salvador. Comme son rang l'indique, ce mec-là est un véritable tank, capable de tenir deux armes à la fois et de foncer dans le tas tel un troisième ligne néo-zélandais. Il y a aussi la

BÊTA

Le fait de n'avoir joué que deux ou trois heures m'empêche d'accorder un blanc-seing à cinq étoiles. Mais quand même, d'après ce que j'ai pu voir, *Borderlands 2* s'annonce grandiose sur tous les points.

« **BORDERLANDS 2 POSSÈDE VRAIMENT CE SUPPLÉMENT D'ÂME QUI ATTIRE L'ŒIL ET SUSCITE L'ADMIRATION.** »



La galerie de seconds couteaux comporte ce Sir Hammerlock, dont on ne sait pas grand-chose jusqu'à présent.

classe Commando avec Axton, qui se la joue ingénieur en posant des tourelles défensives à côté de lui. Vient ensuite l'Assassin Zer0, équipé d'un fusil de sniper et capable de créer un double holographique de lui-même pour leurrer les vilains. Et il y a enfin la Sirène Maya. Aaah Maya ! Tellement jolie, cette Maya. Déjà dans le précédent volet, j'avais opté pour cette classe-là en incarnant Lilith. Contrairement à cette dernière, qui pouvait passer dans une autre

dimension afin d'échapper à ses ennemis, le pouvoir spécial de Maya consiste à immobiliser un opposant dans une bulle de stase le temps de le mitrailler salement. Elle est cool Maya, y a pas à dire. Bon, je n'ai pas eu l'occasion de scruter attentivement ses différents arbres de compétences (je devais être en train de dévisager le journaliste à ma gauche, qui avait dégoté des macarons dieu sait où), mais je suis persuadé qu'ils regorgent tous d'aptitudes sympatoches.

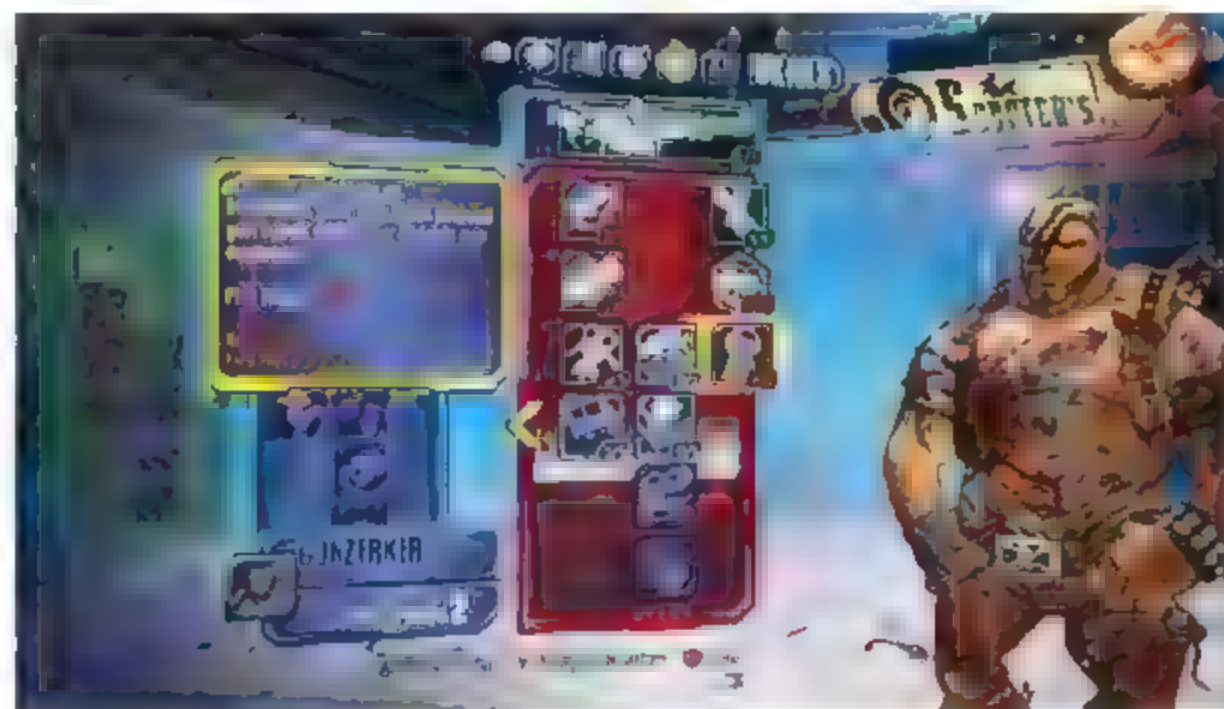
Un jeu qui a du swagg

Concernant l'univers à proprement parler, les développeurs ont voulu le diversifier. Faut dire que le premier épisode faisait la part belle aux grands déserts arides et aux plaines interminables qui vont de pair avec l'idée que l'on se fait du post-apo. Changement total avec *Borderlands 2* qui n'hésite pas à nous emmener dans des jungles maousses et des zones enneigées... Enfin, à ce qu'il paraît. Moi, tout ce que j'ai vu pendant ma session de jeu, c'est une énorme étendue rouge et aussi sèche qu'un gosier de soiffard au réveil. Le dépaysement n'a donc pas vraiment été au rendez-vous. Mais ça ne m'a pas empêché malgré tout de m'extasier devant la beauté de la direction artistique. Toujours en cel-shading, toujours aussi excentrique, *Borderlands 2* possède vraiment ce supplément d'âme qui attire l'œil et suscite l'admiration. Que ce soit la fameuse ville du début dont le nom m'échappe toujours, la grande vallée désertique pleine d'insectes et de cactus mutants, ou bien cette jolie grotte où la démo s'est achevée, tout m'a semblé ravissant. Franchement, le monde qu'est parvenu à créer Gearbox en l'espace de deux jeux force le respect.

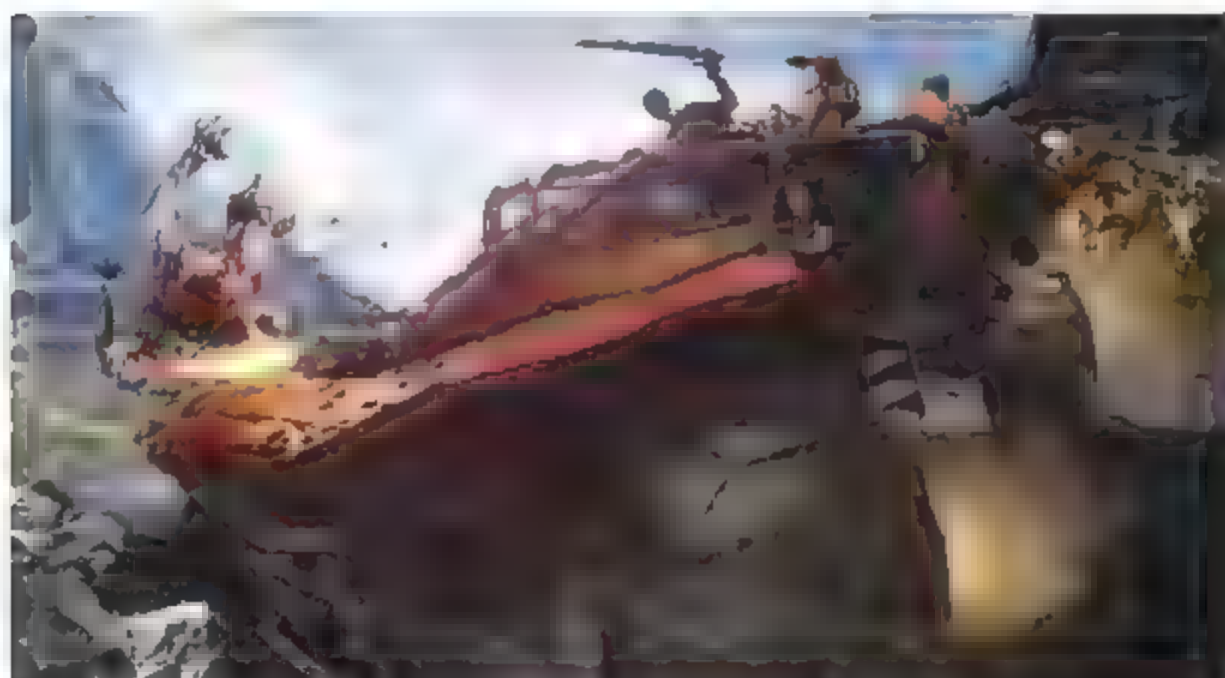
L'AUTRE LEVELLING

En plus de la progression habituelle de son personnage, *Borderlands 2* possède le système des points Badass. En gros, en accomplissant certains exploits, on peut obtenir des améliorations qui agissent sur notre profil et non sur notre personnage. Ce qui signifie qu'on débloquent des aptitudes qui sont accessibles dans n'importe quelle partie, avec n'importe quel personnage. Augmentation du nombre de PV max, bouclier plus résistant, voilà le genre de bonus que l'on peut tirer des points Badass.





Deux visuels des arbres de compétences, avec une amélioration dégâts + 16 % d'un côté et cadence de tir + 28 % de l'autre.



Tiens, je me rends compte que je n'ai pas eu droit à une séquence en véhicule dans cette bêta.



Y a pas à dire, le cel-shading apporte vraiment une touche de grâce à n'importe quelle œuvre.

« CHANGEMENT TOTAL AVEC BORDERLANDS 2, QUI N'HÉSITE PAS À NOUS EMMENER DANS DES JUNGLES MAOUSSSES ET DES ZONES ENNEIGÉES. »

Tea o'clock

Sinon, s'il est encore trop tôt pour affirmer que ce deuxième épisode est mieux écrit que son prédécesseur, je dois dire que je me suis bien marré en suivant les quelques dialogues qui m'ont été offerts. En gros, la majeure partie de la démo s'est résumée à de multiples missions pour le compte d'une gamine de douze ans complètement folle. Tiny Tina, qu'elle s'appelle. Une orpheline qui n'a visiblement pas bien digéré la mort de ses parents. Pour essayer de la décrire, je dirais que Tiny Tina est une sorte de petite Harley Quinn revisitée par American McGee. Son plus grand souhait est d'organiser une fête dans son salon de thé improvisé au fond d'une caverne. Il faut donc l'aider à tout mettre en place, ce qui implique par exemple d'aller buter des sauterelles géantes à quelques kilomètres de là.

Logique. Le clou du spectacle, c'est d'inviter la crapule qui a assassiné les parents de la gamine en l'attirant dans un piège. Une fois captif, le bougre est assis sur une chaise électrique à proximité de la table des convives. Quant aux autres invités indésirables qui débarquent par vagues successives, il s'agit de les repousser. Des nabots mutants, des tarés qui hurlent, des gros lards équipés de boucliers humains... Et même des ennemis qui deviennent hystériques une fois qu'on leur a tiré dans la tête ! Au terme de ce méga foutoir, Tiny Tina déclare : « Best tea party ever. » Et je ne suis pas loin d'être d'accord avec elle.

Tous sur Pandora !

Ce qui a rendu toute cette phase aussi sympa, c'est clairement la diversité des armes à ma disposition. Par exemple, je pouvais faire de gros

dégâts dans les lignes ennemies grâce à une sorte de bazooka crachant des boules d'acide. Il y avait aussi ce fusil d'assaut dont les chargeurs pouvaient faire office de grenades une fois vides. Cette idée m'a d'ailleurs semblé tellement originale et surprenante que je me suis plusieurs fois explosé la tronche en rechargeant mon arme face à un mur. J'ai même tué un PNJ de cette manière. Le mec de Gearbox dans mon dos qui a assisté à ça doit encore en rigoler une semaine après... Bon, c'est sur cet aveu honteux que je vais conclure. Non sans redire une dernière fois que je me suis bien éclaté en découvrant le jeu et en prenant en main la douce Maya. *Borderlands 2* a l'air plus grand, plus varié et plus fun que son prédécesseur. Bref, comme l'a dit Moïse, ça va déchirer sa mer.

DEEZ

Pandora est tombée aux mains du Beau Jack, despote crapuleux bien décidé à ramener à la vie une entité alien. Pour renverser le tyran, il faut incarner l'un des quatre personnages mis à disposition et enchaîner des centaines de quêtes sans queue ni tête, comme dans tout bon hack'n slash qui se respecte.



Si les graphismes sont similaires à ceux de *World of Tanks*, certains environnements sont quand même bien plus colorés.

Genre Shoot aérien (Free to Play) / Éditeur Wargaming.net / Développeur Wargaming.net / Site <http://na.worldofwarplanes.com/> / Sortie : Inconnue

WORLD OF WARPLANES

WORLD OF WARPLANES

Comme disait Winston Churchill : « Nous nous battons sur les mers et les océans. Nous nous battons dans les airs. Nous nous battons sur les terrains de débarquement, dans les champs et dans les rues. Et à la fin, notre guilda sera en haut du ladder. »

BÊTA

Premier vol d'essai réussi pour ce *World of Warplanes* qui démontre sa maniabilité et un indéniable potentiel à nous offrir des dogfights multijoueurs bien fun. Reste à voir s'il peut nous maintenir en haleine sur la distance.

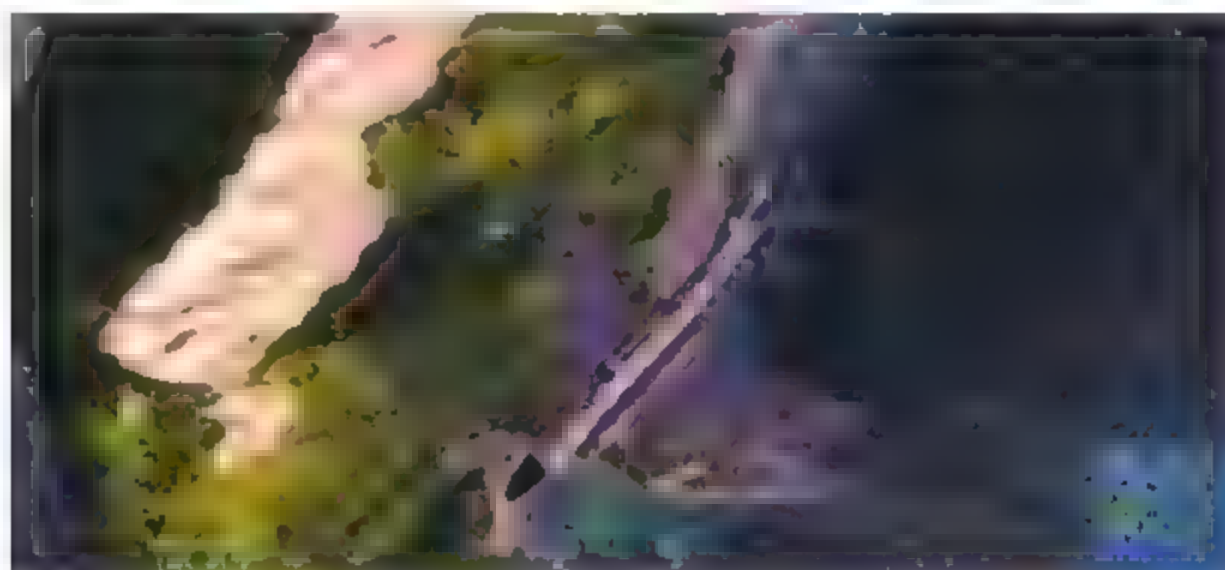
Quand on tient une bonne recette, il faut l'adapter à toutes les sauces. Wargaming.net applique scrupuleusement cet adage en lançant la bêta de *World of Warplanes*, un jeu calqué sur le principe de son premier Free to Play *World of Tanks*, et en attendant le suivant : *World of Battleships*. À terme, c'est un seul univers qui unira ces trois jeux, chaque bataille aérienne, terrestre ou navale, sera prise en compte pour l'avancement de votre clan sur la carte de campagne principale. En attendant que la guerre totale

veille bien démarrer, ce premier contact avec *World of Warplanes* nous a permis de juger de la prise en main des coucous, mais seulement de la prise en main. Il y a en effet encore beaucoup de trous dans cette bêta. Par exemple, il n'est pas encore possible d'acheter des équipements comme un nouveau moteur, des extincteurs ou des munitions perforantes. Il va falloir se contenter de faire son shopping parmi 57 avions russes, américains ou allemands afin de débloquent progressivement son arbre technologique. Ces derniers s'obtiennent en échange de crédits

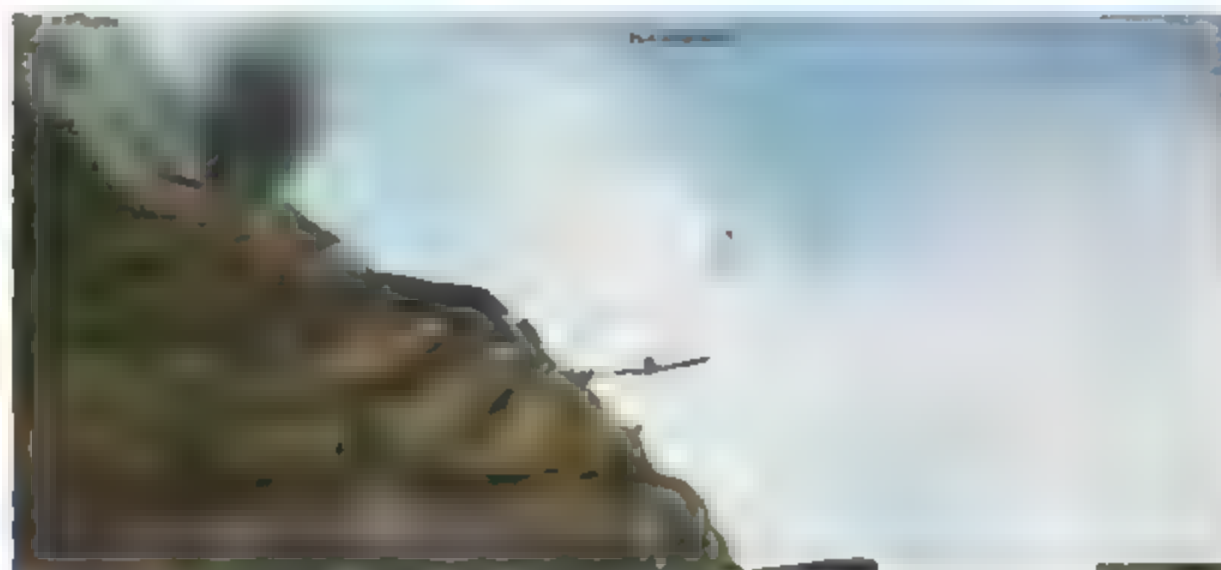
obtenus lors des parties, ou achetés dans la boutique du jeu. Respectant la même architecture que *World of Tanks*, les appareils sont répartis en 10 tiers, le premier tier correspond aux avions de la Première Guerre mondiale, et le dernier aux premiers chasseurs à réaction de la fin des années 40. Entre les deux, les élégantes carlingues de la Seconde Guerre mondiale sont les plus prisées par les joueurs.

Poppy Boyington

Il n'y a pas de restriction dans les avions qui participent à une



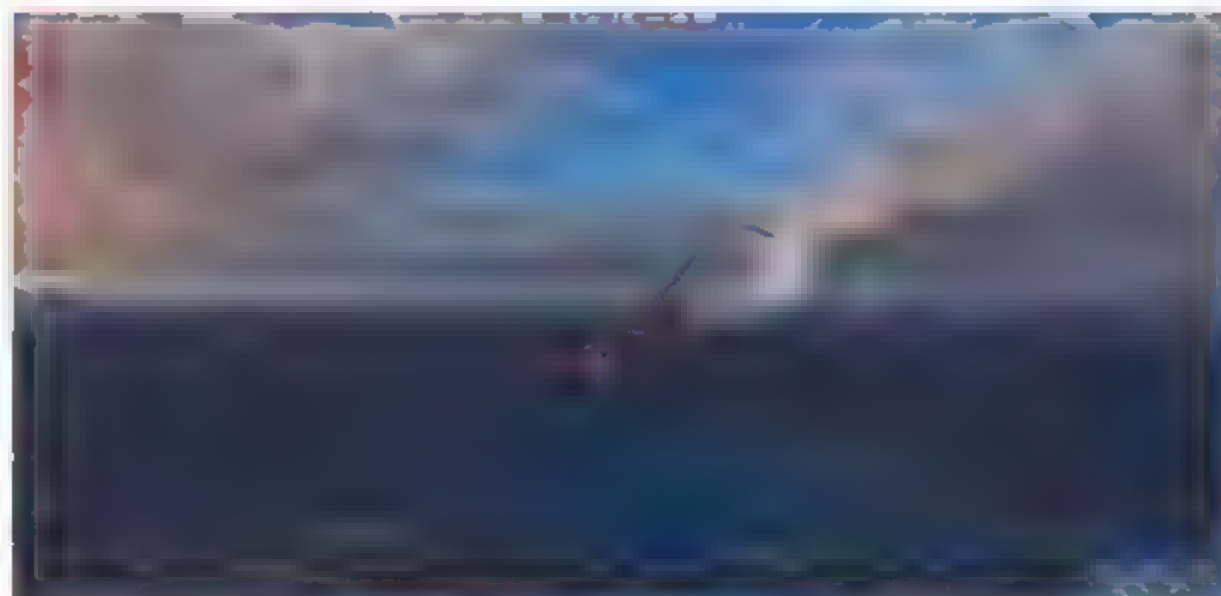
Une pression sur la touche Y, et l'on passe en vue bombardement.



Dans l'ensemble, les avions encaissent assez bien.



Les avions allemands sont très appréciés par les joueurs.



Les dégâts ne modifient pas les performances de vol.

bataille. Ainsi, il n'est pas rare de voir un antique Boeing P-12 tenter de prendre en chasse un IL-40 à réaction, ou affronter un Messerschmitt Me.609. En pratique, cela ne donne pas lieu à des duels trop déséquilibrés : les contrôles résolument arcade et un certain « lissage », un peu trop important d'ailleurs, des caractéristiques empêchent les modèles les plus récents de dégommer les vieux. Cela dit, chaque modèle dispose de ses caractéristiques, et il est périlleux de risquer le dogfight avec un chasseur quand on tient le manche d'un bombardier d'attaque. La prise en main est un véritable régal.

Il en a dans ventrillo

Si l'utilisation d'un pad est à privilégier, les développeurs ont mis en place un système redoutablement malin pour aider le contrôle à la souris. Si l'on garde celle-ci au centre de l'écran, l'avion avance tout droit, et plus on s'éloigne du centre, plus l'on tire sur le manche. Ainsi, pour continuer à virer sur l'aile, inutile d'effectuer des allers-retours avec la souris, il suffit de maintenir le curseur à la distance adéquate de la mire de vos mitrailleuses (distance matérialisée par un fil de

« LES CONTRÔLES RÉSOLUMENT ARCADE EMPÊCHENT LES MODÈLES LES PLUS RÉCENTS DE DEGOMMER LES VIEUX. »

couleur verte). Dice ferait bien de s'inspirer de ce système pour leur prochain *Battlefield*, cela nous épargnerait bien des crises de nerfs. On appréhende très facilement le comportement de son appareil, et l'on peut en tirer très rapidement le maximum. Le titre partage le même moteur que *World of Tanks*, les graphismes sont donc similaires quoi qu'un rien plus colorés. Les cartes disposent d'objectifs secondaires à détruire, défendus par la DCA, pour marquer des points, mais vu ce que cela vous rapporte, inutile d'y risquer une aile : il vaut franchement mieux se contenter de donner des cours accélérés de parachutisme à l'équipe adverse. Afin d'aider les joueurs, une cible apparaît à tout moment pour désigner où viser pour toucher un ennemi en mouvement, ce qui évite aux affrontements de durer des heures. Les dégâts ne sont pas localisés et n'ont pas, pour l'instant, d'impact sur le comportement de vol ou la

vitesse. En revanche, un incendie peut parfois se déclarer, accélérant un peu plus la dégradation de votre zinc. Seules les missions d'attaques sont disponibles. Les joueurs utilisent donc des chasseurs dans leur écrasante majorité. Les prochaines phases de bêta devraient voir apparaître des missions plus variées comme des attaques d'objectifs au sol et d'interception. Pour le moment, il n'est pas possible de juger de l'intérêt de *World of Warplanes* sur le long terme. Il n'est encore question que d'évaluer le fun des affrontements, et le contrat est bien rempli. Alors la suite messieurs ! La suite !

SAVONFOU

ATTENTION

Pour le moment, la première phase bêta de *World of Warplanes* ne propose aucune customisation ni une grande variété de missions. Elle ne vous permettra que d'éprouver la prise en main des avions. Il est possible de rejoindre cette bêta depuis votre compte *World of Tanks*... si vous en possédez un.

Genre Action-aventure-RPG-beat'em all-machine à café / Éditeur THQ / Développeur Vigil Games / Site www.darksiders.com / Sortie 21 août 2012

LE PREMIER ÉPISODE

DARKSIDERS II

Le héros de *Darksiders II* s'appelle Mort. Du coup, je cherche désespérément un calembour ou une référence à placer, en évitant les trucs super plats, genre « la Mort vous va si bien ». J'ai bien « échec et Mort », en hommage à Steven Seagal, mais ce n'est pas encore ça.



Tel un Link émo chevauchant son Epona de l'enfer, Mort part au combat la rage au corps.

Je sais pourtant que ça ferait plaisir à Deez, qui, à une époque pas si lointaine, était coiffé comme le père Steve. Mais définitivement non, car « échec et Mort » pourrait vous faire croire que *Darksiders II* est raté, alors que pas du tout. En tout cas, c'est mon sentiment après un peu plus de deux heures de jeu, sur une version quasi finale. Contrairement au dernier contact avec la bestiole (voir le Joystick 253, page 68 très exactement), j'ai pu commencer une partie dès le début et ainsi découvrir progressivement les nouveautés de cette suite. Avant de causer sensations de jeu, je vous fais un

topo rapide sur l'histoire : Mort doit voler au secours de son frère Guerre (héros du premier épisode), alors que celui-ci est accusé d'avoir provoqué l'apocalypse et la fin de l'humanité. Les petits veinards qui ont joué au premier *Darksiders* auront en tout cas compris que cette nouvelle aventure se déroule en parallèle, dans une dimension qui l'est tout autant, appelée « Underworld ». Dès le début de la partie, on part donc à la recherche de différents artefacts qui, allez savoir pourquoi, sont censés aider Mort dans sa quête. Vous avez dit classique ? Moi aussi, surtout durant les vingt premières minutes, où il s'agit essentiellement

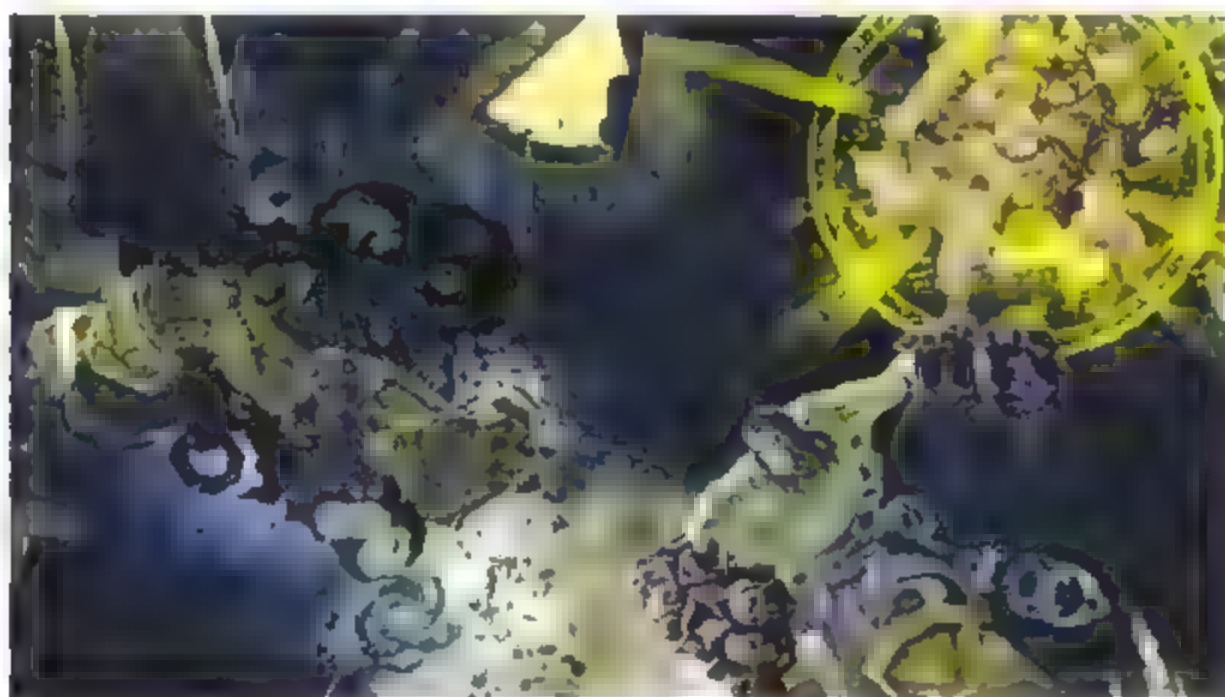
de parcourir un canyon/couloir à cheval, en charlant quelques démons. Rien de très folichon, si ce n'est qu'on entreperçoit un système de combat toujours aussi carré et, joie, la fameuse couche hack'n slash promise depuis le départ.

Et il y a même des roux

Mais c'est lorsque l'on arrive dans une vallée habitée par de joyeux géants roux à l'accent écossais que l'on commence vraiment à réaliser l'ampleur de *Darksiders II*, et surtout de sa direction artistique à tomber. Cette grande zone sert en fait de camp et de hub vers les

BÊTA

D'accord, *Darksiders II* se joue peut-être au pad, mais il semble avoir largement sa place sur PC et, comme dans le premier épisode, ses nombreuses influences sont assumées avec fierté.



En plus d'une faux, Mort peut compter sur ses poings exagérément monstrueux.



Ah tiens, une influence de plus : des dialogues façon *Mass Effect*.

« C'EST LORSQUE L'ON ARRIVE DANS UNE VALLÉE HABITÉE PAR DE JOYEUX GÉANTS ROUX QUE L'ON COMMENCE VRAIMENT À RÉALISER L'AMPLEUR DE *DARKSIDERS II*. »

différents mondes. Elle est plus ou moins comparable à la fameuse plaine d'Hyrule d'*Ocarina of Time* sur Nintendo 64, l'aliasing dégueulasse en moins. On y trouve moult PNJ vaquant à leur tâche, mais aussi des marchands ou une arène pour s'entraîner au combat. Mais surtout, le boulot abattu par l'équipe artistique (toujours chapeautée par Joe «X-Men» Madureira) semble encore plus convaincant que dans *Darksiders*, tout en lorgnant davantage vers la pure fantasy. Mais attention, de la fantasy exquise et de bon goût. Celle qui boit du brandy en robe de chambre, un cigare à la main, avant de délicatement vous faire l'amour sur une peau de bête au coin du feu. À l'écran, ça se traduit par de majestueuses cimes perdues dans les nuages, des arrière-plans

fleurant bon l'apocalypse calme et tranquille et des teintes subtiles, ni trop colorées, ni trop ternes.

Drasseurs d'influences de père en fils

Et puis, il faut dire aussi que Mort a la classe, avec sa gueule à mi-chemin entre le Raziel de *Soul Reaver* et un Predator. Souple et bien plus svelte que son frangin Guerre, il se manie avec plus d'attention. Très porté sur l'esquive, son style de combat se base sur le harcèlement et les coups rapides, et moins sur le blocage ou les bourre-pifs surpuissants. C'est bien sûr une question de goût, mais ce type d'affrontement me plaît davantage (alors que, IRL, je suis une grosse brute). Et puis, il y a ce fameux côté RPG, sur lequel Vigil Games mise beaucoup. Les



Oui, ce cher Vulgrim est de retour ! Et il aura de très belles choses à vous vendre.

développeurs ont ajouté une bonne dose de hack'n slash, avec un héros qui grimpe en niveau et en points de compétences, et des ennemis qui lâchent matos ou pièces d'or à chaque mort. À l'écran, un objet en vert signifie qu'il vous fait gagner en puissance, en rouge l'inverse. Simple et efficace. *Darksiders II* continue donc son exploration des genres et semble perpétuer l'exploit du premier épisode : pomper allègrement sur ses modèles (ici : *Zelda*, *Prince of Persia*, *God of War*, *Diablo*), tout en gardant une vraie cohérence et une identité propre. Et la dernière bonne nouvelle, c'est que cette version preview Xbox 360 tournait vraiment comme un charme, alors imaginez un peu sur PC...

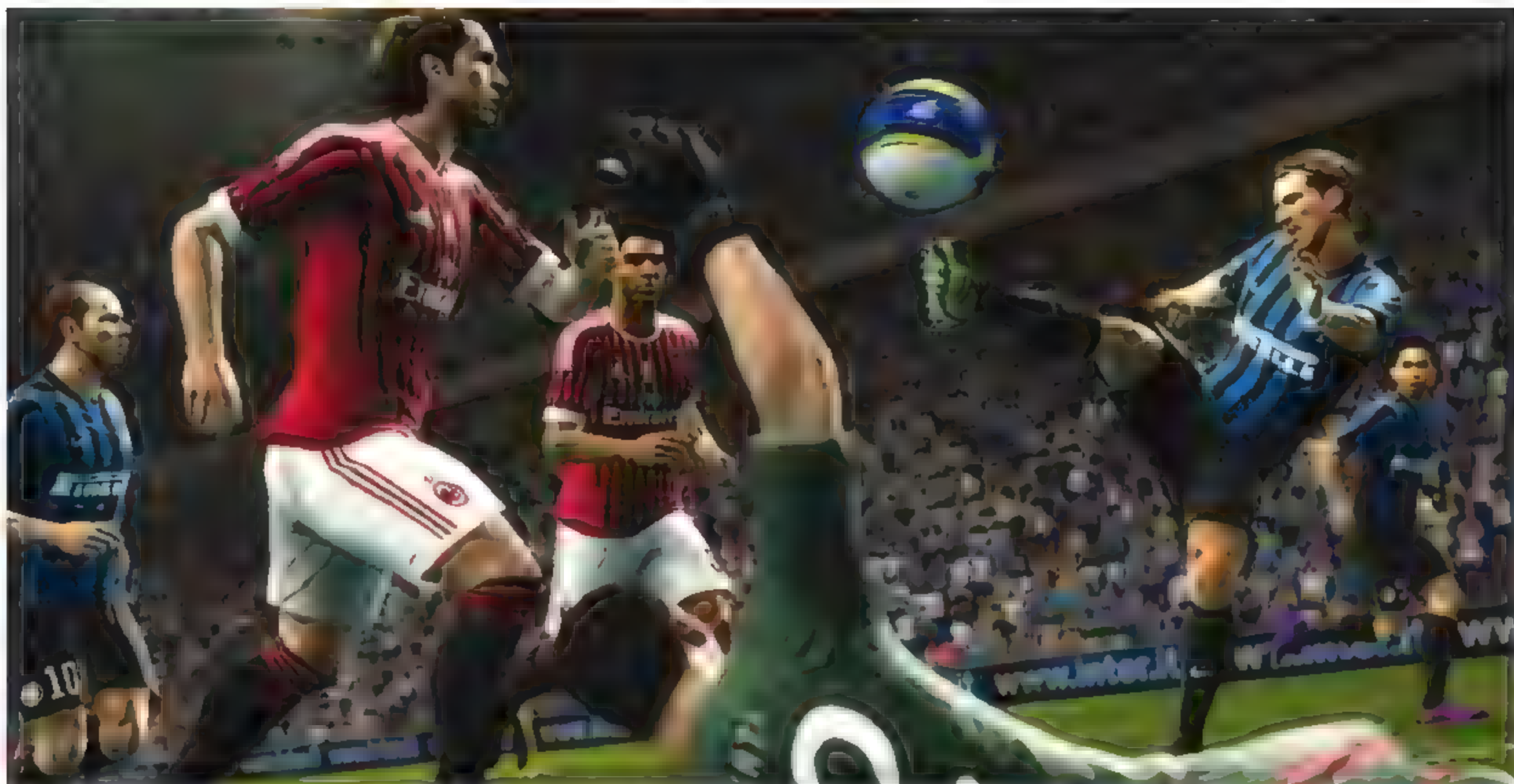
JIKA



Un arbre de compétences qui devrait plaire à tous les hack'n slasheurs en herbe.

UN CLAIR

Darksiders II, j'étais conquis d'avance. Puis j'ai joué au jeu il y a quelques mois et j'ai été méchamment refroidi. Mais là, avec cette nouvelle démo bien plus concluante, j'ai retrouvé mon entrain. La confiance m'habite ! Je me vois déjà déboîter du démon à coups de marteau, explorer du donjon lugubre et looter tel un Jika lâché au Sexodrome de Pigalle.



PES 2013 est plus nerveux que FIFA 13, notamment grâce à sa physique de balle plus pêchue. [ND Tick : ça manque de PSG ici !]

Genre Football / Éditeur Konami / Développeur KCET / Site www.konami-pes2013.com/ Sortie Automne 2012

LES LAUREATS

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

On ne va pas se mentir : depuis que FIFA l'a mis à l'amende, PES ne sait plus où il habite, ni qui il est, et encore moins ce qu'il va devenir. Et comme si ce n'était pas assez triste, il a décidé de calquer sa stratégie de retour sur celle de l'ennemi.

Je peux leur reconnaître plein de qualités, mais il faut avouer que les FIFA ont souvent embobiné leur monde avec leurs Pro Passing, Personality+, Precision Dribbling, Tactical Defending et autres Impact Engine. Autant de noms complètement bidons pour des nouveautés qui le sont parfois tout autant, ça frôle l'indécence. Mais enfin, cet exercice de com' fonctionne à merveille et, naturellement, Konami louche sur la copie du voisin. PES 2013 signera donc l'avènement du Response Defending, du Deft Touch Dribbling, du PES Full Control, du Dynamic First Touch, du Player ID ou encore du ProActive AI. Oui, c'est carrément lourd en plus d'être ridicule.

À qui mieux mieux

Heureusement, derrière tous ces concepts un peu obscurs se trouvent de vraies bonnes idées et une volonté claire : celle de nous donner un maximum de maîtrise sur l'action. C'est simple, quel que soit le bout par lequel on l'attrape, PES 2013 offre une marge de manœuvre inédite. Ça va de l'apparition des tirs manuels à la possibilité de feinter son vis-à-vis sur un simple contrôle, en passant par une plus grande application dans la conduite de balle quand il faut se sortir d'un trou de souris. L'IA, en net progrès, est secondée par un système de passes et des une-deux manuels qui permettent d'explorer les espaces

comme jamais, et donc de varier les phases offensives. Par certains points, Konami défriche un terrain qu'il sera intéressant d'explorer à l'avenir. Néanmoins, tous les beaux intitulés utilisés pour promouvoir cet épisode ne sauraient gommer les stigmates du passé. En plus des problèmes d'équilibrage qui font nettement pencher le jeu en faveur de l'attaque, il faudra continuer à se coltiner un moteur totalement caduc. Et clairement, il s'agit d'un point qui ne pourra être corrigé d'ici la sortie du jeu. [ND Jika : note pour la prochaine fois : ne plus relire un papier sur le foot quand on n'y pige que dalle.]

PING PONG

BÊTA

PES 2013 est peut-être l'épisode le plus entreprenant depuis belle lurette. Il lance des pistes plutôt intéressantes, qui mériteraient clairement d'être creusées par la suite.

Genre FPS (free to play) / Éditeur Infemum / Développeur EXE Games / Site www.brick-force.com/fr / Sortie Disponible

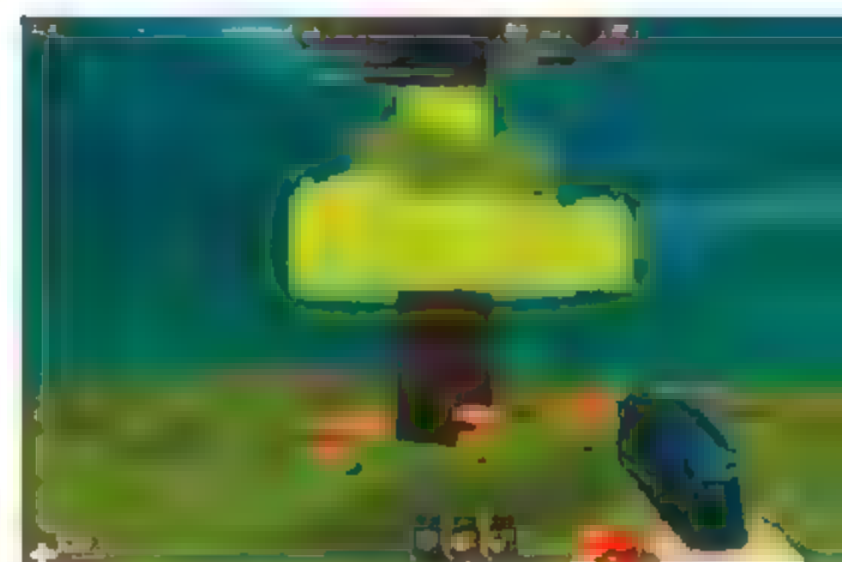
LES DEVIANTS DU JEU

BRICK-FORCE

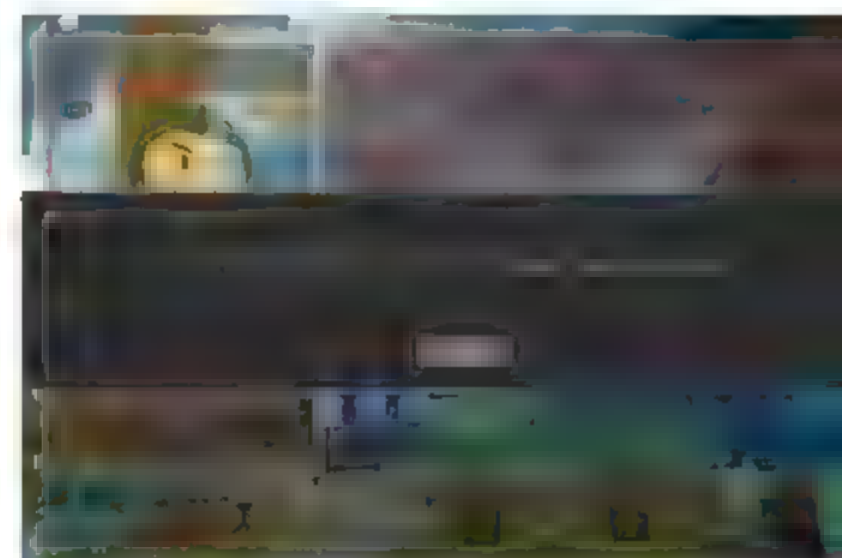
« J'ai une clé pour *Brick-Force*, qui veut tester *Brick-Force*? Allez, ça a l'air super bien ! » nous assure Jika, sourire ultra-bright et tête de vainqueur à l'appui.



Brick-Force a un petit côté nostalgique : j'ai l'impression de rejouer à *CS* durant l'âge d'or des mauvaises maps amateur.



Le mode construction, sur le principe, ça pourrait le faire...



Toute la magie de *Brick-Force* en un screen.

O n aurait presque pu le croire s'il nous avait demandé qui voulait tester *Dishonored* ou *Borderlands 2*. Mais non, en réunion, il ne reste plus que *Brick-Force*. C'est un FPS, c'est stylisé, je n'ai dormi que quatre heures cette nuit : je prends. Sur ce, bienvenue dans *Brick-Force*. Au programme, un univers en plastique virtuel customisé à la sauce kawaii et parsemé de pseudos bonhommes LEGO. Vous incarnez l'un d'entre eux et allez pouvoir faire des tas de trucs – à commencer par vous choisir un look – si seulement le réseau veut bien tenir le coup. Point fort de la licence, le mode construction permet de concevoir ses propres maps directement dans le jeu, avec une

sorte de perceuse magique qui fait apparaître de gros LEGO. Sachant qu'on mesure deux cubes de haut, autant dire que la marge de créativité est assez maigre et que le résultat est plutôt laid. Le mode collaboratif, où l'on est censé empiler pacifiquement les briques, est réservé aux comités de huit esthètes maximum. Mais c'est clair qu'il faut être initié car, de mon côté, ça a plutôt donné : « Pourquoi ta peau les cubes en rose ? », puis encart : « Kevinou fait l'objet d'une exclusion. » Pas facile de travailler dans de telles conditions.

Par défaut, on passe donc à l'action

Pour tout dire, s'affronter sur un plateau de LEGO ne change pas

grand-chose aux mécaniques de base d'un FPS multijoueur, ce qui est bien dommage. Les respawns sont tellement rapides qu'on subit des téléportations toutes les dix secondes en ne sachant plus trop si on est mort ou vivant, surtout lorsque l'on apparaît au beau milieu des troupes ennemies. Niveau gameplay, les commandes d'action de *Brick-Force* nécessiteraient un dossier à elles seules car chaque touche du clavier est mise à contribution. Ceux qui souhaitent utiliser leur configuration favorite devront donc y réfléchir à deux fois. Un peu comme pour télécharger le jeu, en fait.

KÉVINATOR

BÊTA

Comme l'a précisé Jika : « Faut pas oublier que c'est une bêta, hein ! » Moi je dirais que c'est plutôt une alpha, mais bon. Message de Jika une semaine plus tard : « En fait, le jeu sort jeudi. » Et c'est vrai : il est sorti. Ça, c'est ballot.

Genre Bonjour action, adieu survival / Éditeur Electronic Arts / Développeur Visceral Games / Site www.ea.com/fr/dead-space-3 / Sortie 1^{er} trimestre 2013

LA CHOSE QUI VENAIT D'UN AUTRE ESPACE MORT

DEAD SPACE 3

Dans le train qui m'emmène vers EA, je passe les quarante premières minutes en face d'un homme à la chevelure argentée, avant de réaliser qu'il s'agit de Savonfou (oui bon ça va, je suis nouveau à *Joystick*, moi !) Me voilà rassuré : dans l'espace, il y en a au moins un qui m'entendra beugler.



Audacieux choix que de mettre des gunfights entre humains dans un jeu qui ne semblait pas calibré pour, à l'ère d'une concurrence impitoyable entre les TPS.

BÊTA

À moins d'un malentendu, *Dead Space 3* ne se fera pas sauveur de sa trilogie. Si ses quelques innovations sont sympathiques, on est encore loin de sortir d'une zone sinistrée.

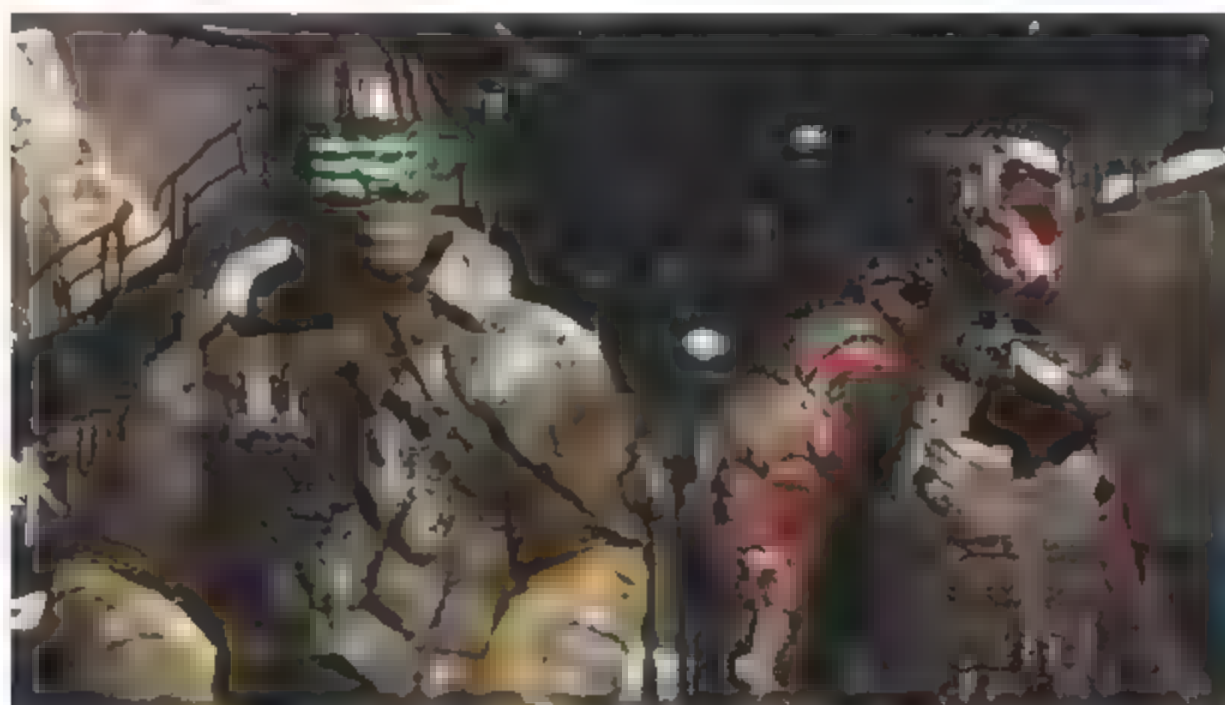
Après un premier avis aussi dépité que celui de Deez sur *Dead Space 3* (cf. *Joy* 255), difficile de tenter un deuxième contact sans avoir la peur au ventre. Grand déçu du 2, je ne présageais déjà rien de bon à l'annonce d'une troisième tournée. Mais bon, me voici dans les locaux d'EA, bien déterminé à écouter quand même la présentation de Visceral Games. Il est question de « rester à l'écoute des joueurs », de focus groups, de « viser le 90 sur Metacritic ». En gros : éviter une nouvelle roustes publique

en ne retombant pas dans les mêmes ornières qu'à l'époque (le multijoueur, j'en pleure encore). Manœuvre certes louable de la part d'un développeur, mais qui n'est pas sans risque : celui du formatage. Un dilemme qui, on le sait, ne fait pas bon ménage avec l'essence du genre (souvenez-vous des déchéances progressives de *Silent Hill* ou *Resident Evil*).

Trépas spatial au cube

Au diable le défaitisme, Savonfou et moi nous installons à quelques mètres d'écart, prêts à en découdre.

On nous promet de nouveaux ennemis, nécromorphes (dont le Feeder, un équivalent de la Witch dans *Left 4 Dead*) comme humains (les Unitologistes). Si on est sage, on pourra même tester le mode coop à la fin de la session. Mais avant, on tient à nous offrir l'exclusivité d'un niveau encore inédit. Si l'action se déroule majoritairement, on a pu le voir à l'E3, sur la planète enneigée Tau Volantis, elle pourra aussi se délocaliser, comme ici dans des ruines spatiales, décor ô combien exploité par la série. Il sera même



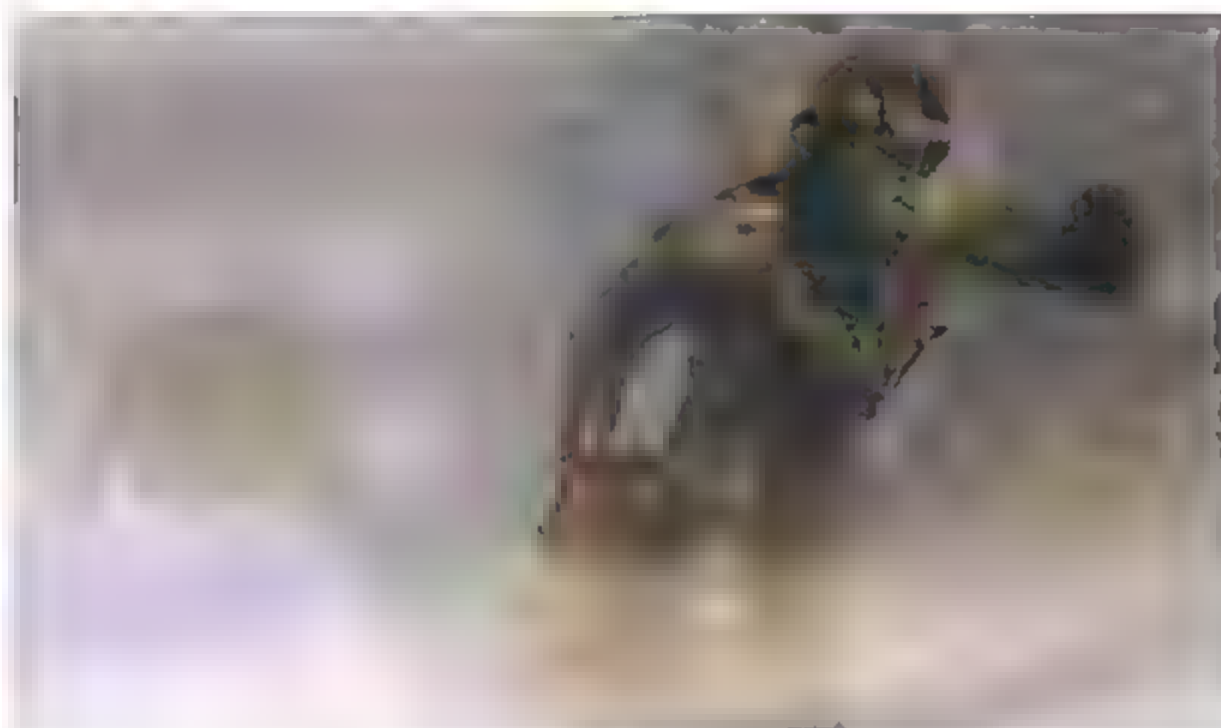
Savon et moi, à la pause d'jà, entre deux expéditions punitives.



Le fameux Feeder, nouveau venu dans la faune nécromorphe.



Le jeu semble faire la part belle aux mitrailleuses, au détriment du plasma cutter.



Ici, c'est ridicule. Mais certaines surprises dans le blizzard fonctionnent.

« JE NE VOIS PLUS QUE LES MÉCANISMES ET LES FICELLES, LE SUSPENSE ARTISANAL S'EST TRANSFORMÉ EN CAHIER DES CHARGES. »

possible de faire des allers-retours entre l'espace et la planète mère pour des missions secondaires. Esbaudis par cette nouvelle, nous prenons les commandes. Et là, une déprime télépathique se connecte par esprits interposés. Le gameplay n'a pas bougé d'un iota. Si sa rigidité est obéissante aux codes du survival, on espérait quand même quelques améliorations. Mais non, à part faire des roulades comme un fofou, rien. L'innovation de *Dead Space* semble aussi mortifère que son décor : des couloirs, des coins d'ombre, des portes à déverrouiller, des bouh-fais-moi-peur, même interface, même routine. Où est passée la bonne flippe à papa, cet art du malaise qui faisait la gloire du premier *Dead Space* ? En arpentant les coursives de ce troisième volet, j'ai comme l'impression de revenir, une fois de trop, dans la maison hantée de la fête foraine de

mon enfance : je ne vois plus que les mécanismes et les ficelles, le suspense artisanal s'est transformé en cahier des charges.

Répartition des marions (glacées)

Cachant tant bien que mal mon délitement interne, je garde espoir quand j'atterris sur la planète des glaces. Le passage en extérieur réveille un peu mon œil torve. La progression sous un blizzard cotonneux apporte une fraîcheur bienvenue à cette débauche de morosité. Apparaît alors un boss, moment fatidique où l'on me permet de m'associer à Savonfou. Le principe de coop se veut limpide : n'importe quel ami en ligne peut s'incruster en drop in/drop out, mais à partir de certains checkpoints. À lui d'incarner alors John Carver, personnage secondaire qui fera aussi quelques apparitions

sporadiques en solo. Intervention qui aura le mérite, apparemment, de varier les cinématiques et les situations de jeu. Bon, il faut certes faire un effort d'imagination pour accepter qu'un personnage, déjà pas très charismatique, arrive comme une fleur dans le feu de l'action et puisse s'en barrer quand bon lui semble. Mais étonnamment, le combat avec le boss (une sorte de toupie mécanique géante) se révèle intense, exigeant une communication de tous les instants pour établir une tactique parfaitement rodée en duo. Une fois le boss défait, la lumière se rallume. La tension a su se faire désirer, mais elle est encore dans l'air. Si le bilan reste fortement mitigé, je me dis que je n'ai pas perdu ma journée. Car poutrer du boss avec Savonfou ressemble, dans la vie de tout mortel, à une journée ensoleillée.

LANOO

Dead Space a souvent pillé la mémoire du cinéma d'horreur, *Alien* en tête. Avec ses complexes scientifiques figés dans le blizzard, ce troisième épisode n'est pas sans rappeler *The Thing*, chef-d'œuvre parano du maître Carpenter. « Une référence majeure », me confirme-t-on chez Visceral Games.



Qu'est-ce qu'il disait, déjà, Warren Spector, le mois dernier ? « L'ultraviolence dans les jeux vidéo doit s'arrêter. » Grand naïf...

Genre GTA-like / Éditeur Square Enix / Développeur United Front Games / Site www.sleepingdogs.net/ / Sortie 17 août 2012

LE JEU DE L'ANNÉE 2012

SLEEPING DOGS

Lorsque Square Enix nous a proposé de venir jouer deux heures à *Sleeping Dogs*, j'ai tout de suite su que j'étais l'homme de la situation : ayant vécu quinze ans dans le 13^e arrondissement de Paris, la Chine, ça me connaît.

Jusqu'à présent, 2012 a été plutôt chiche en matière de GTA-like et en dehors d'un *Saints Row : The Third* aussi jouissif que bordélique, les virées meurtrières en bagnole n'ont pas couru les rues. Du coup, les journalistes du service public craignent une nouvelle vague de violence chez les adolescents en manque. Mais qu'ils se rassurent : *Sleeping Dogs* débarque dans quelques semaines et, à défaut d'être révolutionnaire, il devrait largement faire l'affaire en attendant GTA V. Plus sérieux, moins foutraque que *Saints Row* et quand même plus orienté bac à sable pur que ce que fait Rockstar, le titre de United Front Games mélange les influences. Tout en affirmant sa propre identité grâce

à son cadre oriental et exotique pour nous autres, vils Occidentaux : Hong Kong.

Canard lâché

Sauf que, techniquement, il faut bien avouer que ce n'est pas Byzance. Certes, certains éclairages font leur petit effet et c'est un vrai plaisir de parcourir les rues de nuit, éclairées par les dizaines de néons des enseignes aux signes incompréhensibles. Le souci, c'est quand le soleil se lève : l'ambiance urbaine électrique laisse place à des textures assez pauvres et à une architecture finalement très banale. Bon, je n'ai bien sûr pas parcouru l'ensemble de la ville, mais il semble clair que ce n'est pas grâce à sa réalisation que *Sleeping Dogs*

va se démarquer. En revanche, la volonté d'offrir un vrai système de combat au corps à corps dans un GTA-like semble avoir carrément porté ses fruits, puisque chaque coup de tatane distribué sonne presque « comme en vrai » et que l'utilisation de l'environnement pour achever ses adversaires a le mérite d'être aussi violente qu'efficace. Ouvertement inspiré de *Batman : Arkham City*, ce gros côté beat'em all pourrait bien être la valeur ajoutée du titre. Pour le reste, c'est du classique : courses-poursuites en caisse, séances de shoot effrénées, dialogues orduriers dans tous les sens... il y a largement de quoi se la donner dans la cité portuaire chinoise.

JIKA

BÊTA

À première vue classique, *Sleeping Dogs* ne pourra compter que sur son système de combat et son cadre – Hong Kong – pour se démarquer. Heureusement que la concurrence est calme en ce moment.

Genre MMORPG (free to play) / Éditeur Mail.Ru Games / Développeur Mail.Ru Games / Site www.gunbladesaga.fr / Sortie NC

CRITIQUE

GUNBLADE SAGA

Et voilà, chers lecteurs : mon dernier papier avant les vacances. On se retrouve normalement en septembre, avec 10 kilos de moins, de la bonne humeur, et si possible des jeux un peu moins moisissés que ce *Gunblade Saga*.



L'interface est absolument illisible en plus d'être très laide.



Le mélange costume chinois-pattes d'éph, c'est sûr, ça va cartonner.

Au départ, j'avais vraiment envie d'être sympa avec *Gunblade Saga*. C'est vrai ! Ces dernières semaines, entre ce régime qui a réduit mon humeur festive à néant et un besoin de vacances qui se faisait de plus en plus sentir, on ne peut pas dire que j'ai particulièrement épargné mes amis développeurs et éditeurs. Le *Game of Thrones* de Cyanide, par exemple, il a pris cher (il le méritait un peu, en même temps). Même punition pour Ubisoft, entre un *Ghost Recon FS* sur PC bâclé et des annonces sur *Heroes of Might & Magic* pas hyper sexy... Bref, il me fallait inverser la tendance, et ce petit MMO d'inspiration chinoise semblait être le candidat idéal pour améliorer mon coefficient de bienveillance. Et puis sur le papier, il n'avait pas l'air si mal. Un peu fourre-tout, peut-être, dans sa volonté de mélanger allégrement des éléments de fantasy asiatique

(combats à mains nues, armes blanches, magie) avec des aspects plus contemporains (décor urbain moderne, possibilité d'utiliser des armes à feu). Mais avec la puissance de l'Unreal Engine 3, ça pouvait donner quelque chose de pas désagréable.

Cui, mais en fait, non...

Ainsi, dès nos premiers pas en jeu, *Gunblade Saga* se pose comme l'archétype même du MMO Free to Play sans aucune ambition. Outre le peu d'options disponibles pour la création de notre avatar, le rendu visuel ne fait absolument pas honneur à la puissance du moteur d'Epic. Des personnages aux décors, tout semble avoir été taillé à la hache à deux mains et seuls quelques arrière-plans lointains réussissent vraiment à sortir de la médiocrité. Quant au gameplay... OMFG ! C'est n'importe quoi... À peine ai-je adressé la

parole à trois PNJ que j'ai déjà pris quatre niveaux ! Par ailleurs, *Gunblade* donne une nouvelle dimension à la notion d'assistantat : non seulement le joueur peut utiliser un système de navigation automatique pour faire courir son personnage d'un objectif à un autre, mais il peut également programmer le niveau de points de vie qui déclenchera l'ingestion d'une potion de soins. Quant aux combats, ils ne raviront que les nostalgiques de *Double Dragon*, les animations étant du même niveau de qualité. Un point d'autant plus gênant que le jeu dispose dans le même temps d'un nombre monstrueux de mobs au pixel carré. Impossible de faire deux pas sans se retrouver avec des dizaines d'adversaires à ses trousses. Allez, comme j'avais stipulé que je serai sympa, on va dire que ce n'est qu'une bêta et qu'on attendra de voir. Ahah.

KRACOUKAS

BÊTA

Il sort quand *Gunblade* ? Non, c'est juste pour être sûr d'être en congés à ce moment-là, et laisser à un autre la corvée de le tester. C'est veule, je sais, mais allez-y : essayez-le, et on en reparle !



HISTOIRE DE FANTÔMES NORVÉGIENS

THE SECRET WORLD

Pardon, chers amis de Funcom. Oui, mille pardons de ne pas avoir cru en vous. J'ai douté, j'étais dans l'erreur, je m'en rends compte aujourd'hui. Mais, promis, je vais me rattraper et je vais même le faire sur six pages pleines de compliments (enfin presque).

Genre MMORPG

Éditeur Electronic Arts

Développeur Funcom

Âge conseillé 16+

Site www.thesecretworld.com/

Prix 50 euros + 15 euros / mois

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Processeur 2,6 GHz,

3 Go de RAM,

carte graphique 512 Mo

Texte & voix Français

Bonjour, docteur... Comment ça, «comment ça va?» Vous croyez quoi? Que je me prépare à claquer 75 euros

en analyse pour vous dire que ma vie est formidable et vous parler des derniers résultats sportifs? Quoi... 85 euros? Ah tiens, vous avez monté vos tarifs? Bah oui, c'est la crise, j'comprends... Ça doit coûter cher, en plus, tous ces mètres carrés et tous ces sièges en cuir en plein cœur de Paris. Bon, on peut parler de mes problèmes, là? Oui, j'ai des problèmes! On peut même dire que c'est la merde... J'ai perdu mon flair. Mais non, pas mon odorat, mon flair! Mais puisqu'on aborde ce sujet, ça ne vous dit pas d'ouvrir la fenêtre? Vous avez des soucis gastriques, en ce moment? Je ne sais pas, c'est chargé, l'ambiance, quand même, dans votre bureau, non? Où j'en étais? Ah oui! J'ai perdu mon flair. Ça fait deux jeux d'affilée: je les vois en preview, j'ai l'impression que ça va être des fours. Ils arrivent sur le marché, c'est des tueries. Comment ça, c'est pas grave? Mais si, c'est super grave!! Je travaille pour Joystick, moi, docteur! Quand je me trompe, ce n'est pas seulement ma réputation que je mets en péril. Je fais rejallir la honte sur tous mes camarades journalistes: Walou, Jika, Deez... Quoique Deez... Quand on fait un mètre deux et qu'on aime les poneys, on doit plus avoir honte de rien... Peu importe, il faut que vous fassiez quelque chose: ma carrière en dépend! Que je vous



Détail important: jusqu'ici, la communauté semble plutôt bien jouer le jeu, en refusant de spoiler les réponses aux énigmes!

raconte en détail comment ça a commencé? D'accord, allons-y...

L'important, c'est la qualité (de l'immersion)

Par exemple, je pourrais vous parler de ce jeu de shoot à la troisième personne que je n'avais pas trop senti, et qui s'est révélé plutôt excellent, *Spec Ops: The Line*. Mais c'est surtout avec le dernier titre de Funcom, *The Secret World*, que j'ai perdu les pédales. Il faut dire que leur bêta, c'était une catastrophe: le jeu présentait notamment de nombreux soucis de stabilité, qui m'ont complètement gâché l'expérience. Non, je ne cherche pas d'excuses, je vous explique. Il m'a été impossible de jouer plus d'un quart d'heure sans me retrouver face à l'un de ces bugs

grossiers ou de ces ignobles messages d'erreur. Alors forcément, lorsque le temps de rendre un premier avis est tombé, j'ai coulé les pieds de mes amis développeurs dans le béton et les ai balancés dans la mer du Nord. Puis, après coup, j'ai fait quelques recherches, et me suis rendu compte que le moteur du jeu, une version évoluée de celui d'*Age of Conan*, faisait des sortes de crises d'allergie vis-à-vis des systèmes 32 bits. Rapport à la quantité de mémoire (insuffisante) qu'il est capable de gérer. Et j'ai réalisé, un peu tard peut-être, qu'une des premières clés pour bien apprécier *The Secret World*, c'était d'avoir le bon système, comprenez, compatible 64 bits. Dès lors, le titre apparaît sous un visage complètement différent. Oh, je ne dis pas qu'il ne subsiste pas quelques soucis techniques, mais vu la complexité de certaines quêtes et la quantité d'effets visuels gérés (tessellation sous DirectX 11, excellent rating 3DVision), il s'agit sans

EN RÉSUMÉ

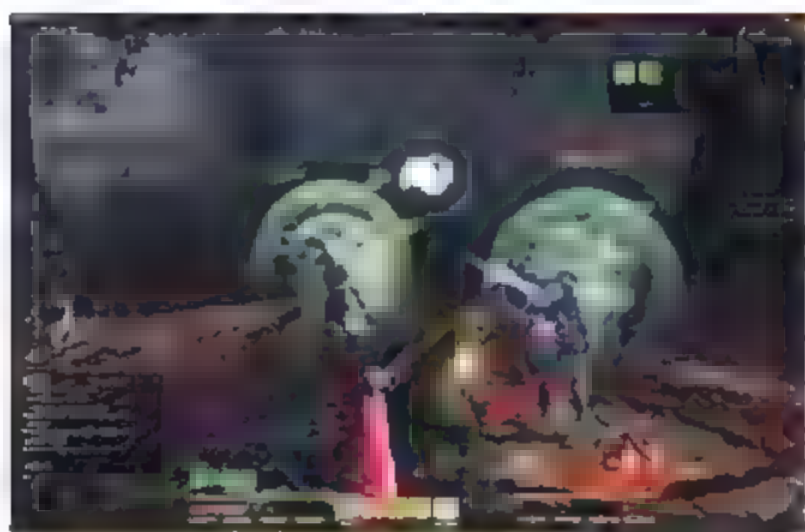
Après une bêta plutôt chaotique, *The Secret World* offre une sortie en tant que son univers, son ambiance, l'excellence de ses quêtes: tout cela est remarquable. Par contre, son orientation: le réserve à un public de niche, et son endgame, quelque peu absent risque.

- L'immersion dans l'univers
- Le système de compétences ouvert
- L'intelligence des quêtes
- Un endgame à la SWTOR (absent, donc)
- Un rendu des combats perfectible
- Sept compétences actives seulement

VERDICT

17/20

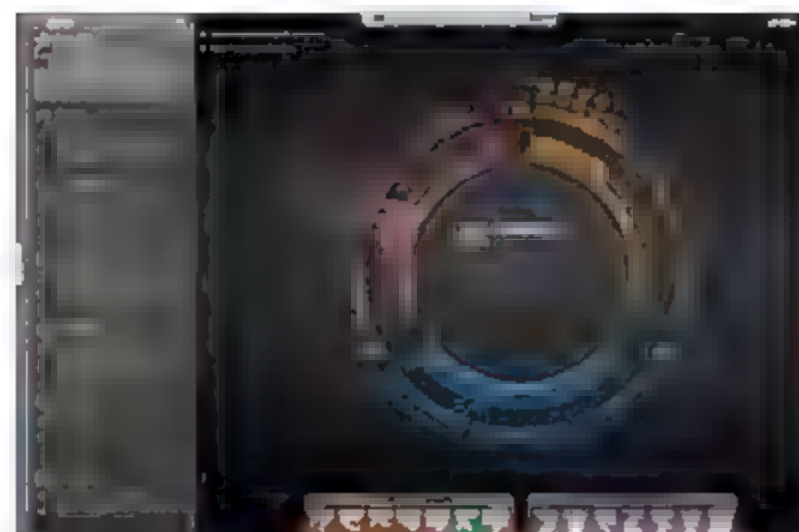
« THE SECRET WORLD EST ATTEINT PAR CE QUE J'APPELLERAI LE SYNDROME SWTOR. »



Autant les environnements sont soignés, autant les combats manquent de clinquant.



Le journal de quêtes dispose d'un nombre très limité d'emplacement.



Des profils de personnages ont été intégrés pour vous guider au milieu du nexus des pouvoirs.

aucun doute du MMO le plus abouti de l'équipe norvégienne et non du pire, comme je l'avais précédemment suggéré.

C'est quoi, un mistery ?

Oh, je sais ce que vous allez dire : « Une petite erreur sans conséquence », « ça peut arriver ». Sauf que des erreurs, j'en ai commis d'autres. Par exemple, j'ai manqué de clairvoyance quant à ce choix assumé d'offrir au joueur une expérience mature. Mature tant au niveau de l'ambiance que du contenu,

comme les quêtes ou les dialogues. Je doutais de la pertinence d'une telle approche dans un genre où, justement, la course au levelling et à la puissance font loi. Hmm, j'avais sens complètement largué, non ? Bon, je vous fais un rapide cours de rattrapage : *The Secret World* est un MMORPG qui propose de vous plonger dans un monde contemporain, au sein duquel, selon la formule consacrée par Funcom, « tous les mythes et légendes deviennent réels ». Alors évidemment, on ne parle pas ici de père Noël ou de

gentilles fées, mais plutôt de momies, de vampires ou de morts qui sortent de leur tombe. Quant à votre rôle en jeu, il peut être celui d'un explorateur qui cherche à découvrir les secrets cachés derrière ces légendes, ou celui d'un acteur plus agressif lorsqu'un phénomène paranormal prend des proportions trop importantes. En gros, vous incarnez à la fois Giles et Buffy en un seul personnage. Mais si ! Giles et Buffy ! *Buffy contre les vamp...* Bon, laissez tomber. Le fait est que je ne croyais pas du tout à ce concept de maturité... et j'avais tort ! Car une fois en jeu, il faut bien avouer qu'on est littéralement happé par cet univers à la fois mystérieux, moderne et glauque. Une immersion qui va s'installer grâce à un faisceau d'excellentes idées, dont

« NON SEULEMENT JE N'AVAIS PAS LA MOINDRE IDÉE DE MON NIVEAU DE PUISSANCE, MAIS MIEUX : JE M'EN FOUTAIS COMPLÈTEMENT. »





Pour crafter un objet, il faut utiliser un patron, un peu à la *Minecraft*. On suppose que certains sont à découvrir.

je n'ai malheureusement pas su prédire l'efficacité. Et la première d'entre elles, c'est l'orientation donnée aux quêtes.

Mission impossible 27

Jusqu'ici, dans un MMO, les quêtes représentaient le niveau zéro de l'intelligence sur terre. Elles pouvaient certes être plus ou moins bien présentées, avec de jolis effets de narration. N'empêche qu'au bout du compte, on se retrouvait toujours à exterminer X spécimens de telle créature ou à collecter X bouts d'une quelconque matière. Sur ce plan, *The Secret World* se rapproche beaucoup plus du jeu d'aventure que du MMO. Évidemment, les quêtes dites Fedex (Funcom les a rebaptisées «quêtes action») n'ont pas été supprimées, mais elles ne représentent plus une écrasante majorité du contenu du jeu. Elles coexistent avec des énigmes, des missions d'infiltration, des enquêtes, etc. Et quand on vous demande de tirer au clair les événements louches qui secouent la ville (Kingsmouth, en l'occurrence), cela implique tout autant de se battre que d'interroger les habitants, les écouter, jusqu'à en trouver un qui vous donne de vrais indices probants. Notons également que le niveau de réflexion est différent selon l'importance de la mission. Par exemple, les quêtes «histoire» sont relativement abordables, puisque obligatoires pour progresser. À côté de ça, le joueur peut se mesurer à de

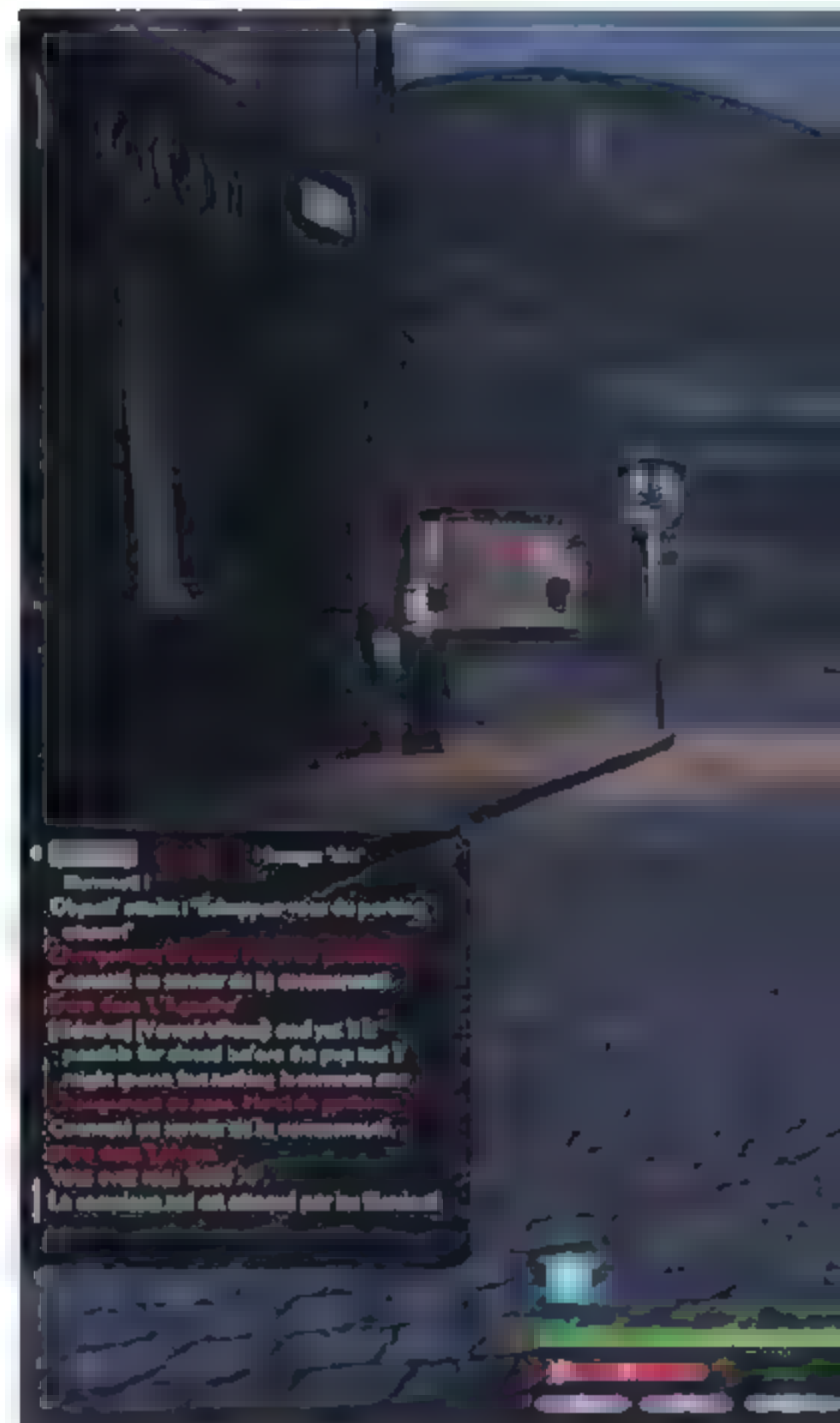


véritables challenges intellectuels (et optionnels), qui nécessitent souvent des recherches approfondies, y compris en allant surfer sur le Net pour y étudier, par exemple, des passages de la Bible ou de la Constitution des États-Unis. Un navigateur en flash est d'ailleurs disponible en jeu pour ce faire.

Attention à la larme crocodile

Là, docteur, vous allez me dire... Enfin, vous me l'auriez dit si vous compreniez quelque chose aux MMO : «Oui, tout ça c'est bien beau, mais ça va me

prendre un temps fou pour leveler... Et puis si moi, je n'ai pas envie de réfléchir, je vais passer à côté de plein de quêtes, d'objets, et d'expérience !» Eh oui, docteur ! Moi aussi, j'ai pensé la même chose. Sauf que Funcom avait une arme cachée en réserve : son système de compétences. Au-delà de son côté très ouvert et très profond, il est surtout dépourvu de toute notion de niveau ! Et ça, c'est un levier d'immersion particulièrement efficace, qui change complètement la perspective du joueur. On ne joue plus pour monter de niveau, on joue pour découvrir un univers,



« UNE FOIS LES DIFFÉRENTES INTRIGUES DÉNOUÉES, LE CONTENU SE RÉDUIT À PEAU DE CHAGRIN. »

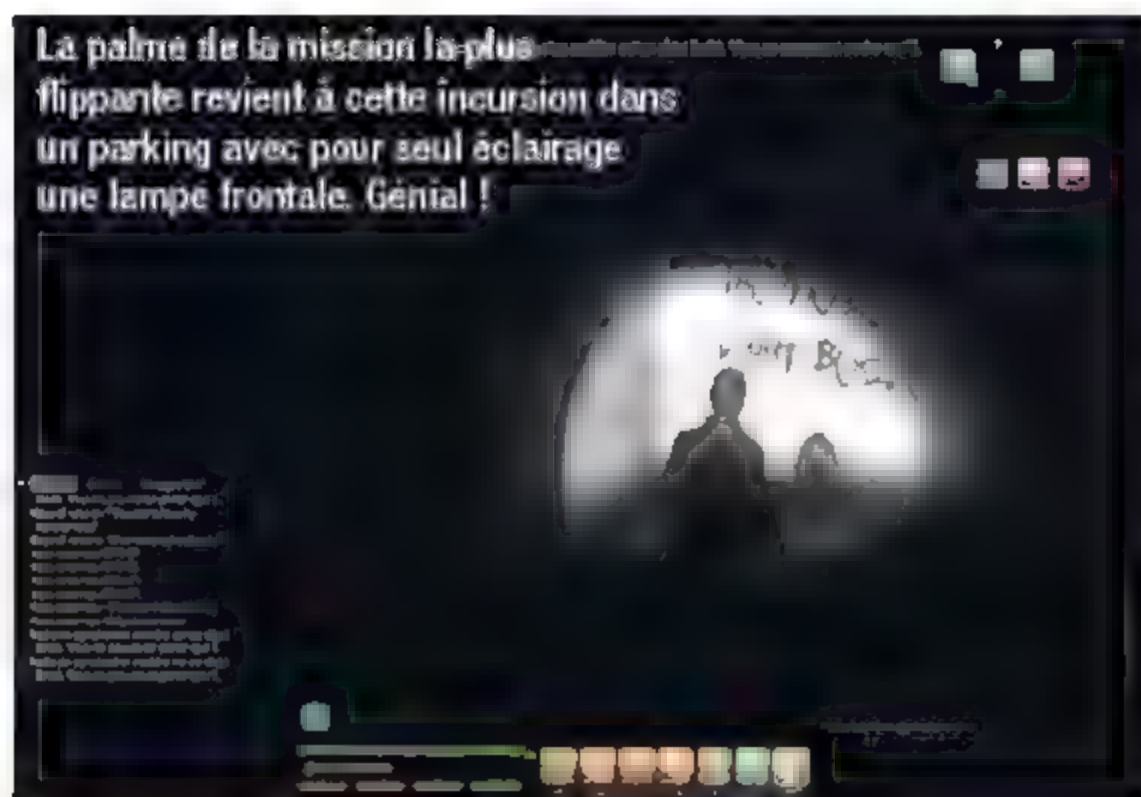
percer des mystères. Ainsi, c'était bien la première fois que, dans un MMO et après une trentaine d'heures de jeu, non seulement je n'avais pas la moindre idée de mon niveau de puissance, mais mieux : je m'en foutais complètement. Ce qui m'intéressait, c'était de savoir qui avait transformé la sympathique bourgade de Kingsmouth en zombie-land, et ce que cachait cette étrange brume qui s'était abattue sur la zone. Quant au dernier point qui contribue largement à immerger le joueur dans ce monde virtuel, c'est bien sûr le soin apporté à la réalisation. Et quand je parle de réalisation, je

ne fais pas seulement référence aux effets purement techniques et visuels. J'inclus dans cette catégorie la qualité de l'écriture et la profondeur du background, par exemple, que je comparerais bien volontiers à ceux d'un *Skyrim*. Les dialogues, également, sont absolument fabuleux ! Je vois encore ce prêtre m'expliquer, son missel à la main, qu'il a bien essayé de tuer le diable avec son 44, mais que cet enc... portait du Kevlar ! Même musique pour les doublages français, aussi justes dans la traduction que dans le ton. D'ailleurs, il faut signaler que les dialogues sont tellement réussis qu'ils participent grandement à donner une vraie personnalité aux différentes factions du jeu. Ainsi, votre responsable côté Illuminati vous parle comme si vous étiez un cadre commercial dans une grande entreprise, vous abreuvant de termes comme « rentabilité » ou « profit », tandis que son alter ego des Templiers, beaucoup plus old school, vocifère sans cesse contre toute cette technologie à laquelle il ne comprend rien. C'est juste savoureux. Seul problème : plus que des dialogues, ce sont des monologues auxquels nous avons droit, notre personnage

ne parlant jamais. On aurait apprécié un peu plus d'interactivité. La réalisation, c'est aussi cette bande-son complètement envoûtante, et qui vaudrait presque à elle seule l'achat du jeu. Bref, j'ai eu beau retourner la chose dans tous les sens, je n'ai pu que m'incliner : *The Secret World* est une vraie réussite, et moi, j'étais un gros naze de ne pas l'avoir vu venir.

En mode reporter

Comment, docteur ? S'il n'y aurait pas quelques défauts ? Mais bien sûr, qu'il y a des défauts ! Tous les jeux en ont... Par exemple, si le système de compétences a le mérite de parfaitement coller avec l'approche mature des développeurs, il n'en demeure pas moins frustrant à l'utilisation. Vous disposez ainsi d'un très large choix de pouvoirs, qui sont classés par catégorie : magie, armes à feu, armes blanches. En principe, il est possible de tous les débloquent, ce qui représente un réservoir de plusieurs centaines d'aptitudes. Mais, devant un choix si large, on ne peut en activer que 14, pas plus ! (sept passifs, sept actifs). Dès lors, il est quasiment impossible de développer un personnage un peu polyvalent. Notez que l'on peut changer la configuration de nos compétences,





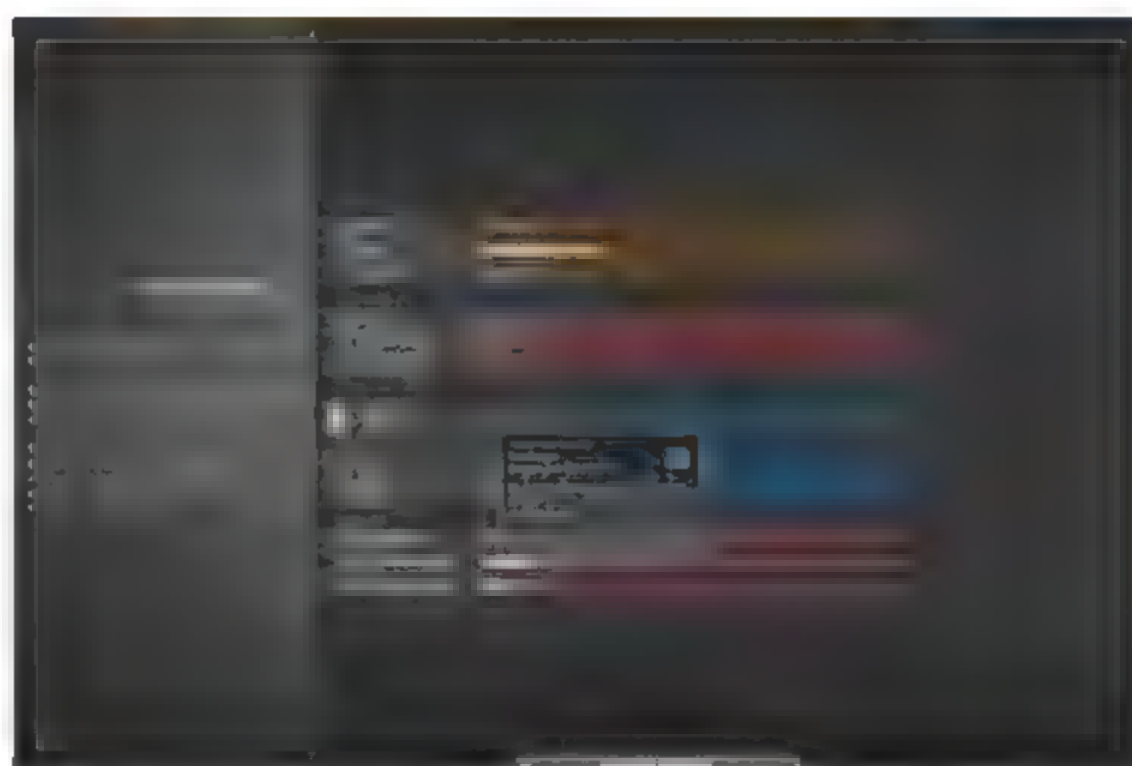
et passer d'un profil soigneur à un tank si on le souhaite. Mais dans les faits, cette possibilité ne servira vraiment qu'en groupe. Et d'ailleurs, puisque j'aborde la notion de groupe, il faut noter que *The Secret World* est atteint de ce que j'appellerais le « syndrome SWTOR ». L'univers et l'ambiance sont tellement présents que l'on vit bien plus le jeu comme un RPG solo que comme un MMO. Les motivations pour grouper se résument à quelques donjons que l'on croquera durant notre progression.

MMO à court terme

De même, si le jeu est réellement formidable à découvrir, une fois les différentes intrigues dénouées, le contenu se réduit à peau de chagrin : des donjons héroïques à parcourir en groupe de cinq, mais pas de raid. Du PvP qui n'a rien de révolutionnaire et qui mettra probablement un bon moment à s'équilibrer, compte tenu de la complexité du système de compétences. On pourrait également argumenter sur les animations des personnages, encore très rigides, et le système de combat dont le rendu est très variable. On va du correct pour les spécialistes du corps à corps ou de la magie au carrément ridicule pour les amateurs d'armes à feu, dans la

mesure où il n'y a jamais de notion de distance dans les affrontements. L'ennemi se jette systématiquement sur vous comme un affamé et vous vous retrouvez à lui tourner autour en lui tirant dessus à bout portant, c'est pathétique... Donc non, le MMO n'est pas parfait, mais je doute qu'on en voit un jour débarquer un qui mérite ce qualificatif. De toute façon, ces défauts, en tout cas de mon point de vue, sont loin d'être rédhibitoires, bien au contraire. L'expérience offerte par Funcom est fantastique, même si honnêtement, je continue de douter de son succès financier. Le jeu reste cher, et s'il s'avère plus intéressant et sûrement plus long qu'un *SWTOR*, il n'en est pas moins dépourvu de véritable endgame : on a bien vu les conséquences que cela a pu avoir sur le titre de BioWare. Bon, je crois que vous savez tout, docteur. Alors, qu'est-ce que vous me conseillez ? Rien ? Comment ça, rien ? Elle a l'air parfaite, mon analyse du jeu, même si elle a mis du temps à se mettre en place ? Et je vous ai même donné envie d'essayer ? Ah, bah ça me fait plaisir... Je me sens même beaucoup mieux, d'un coup. Pour le règlement, vous prenez l'*American Express* ?

KRACOUKAS



Des compétences spécifiques seront également nécessaires pour s'équiper de talismans plus puissants.



Les donjons disposent de nombreux marquages au sol qui permettent de comprendre rapidement les tactiques à adopter.



Genre Réflexion-plateforme

Éditeur Square Enix

Développeur Airtight Games

Âge conseillé 7+

Site

<http://quantumconundrum.com/>

Prix Environ 15 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Dual-core 3 GHz, 2 Go de RAM,
1,75 Go d'espace disque

Texte Français & Voix Anglais

... de mes premiers succès ! Machin, mon bon vieux carlin.

L'humour se veut bon enfant, mais tombe à plat la plupart du temps.

QUANTUM CONUNDRUM

Si vous le voulez bien, on va évacuer dès à présent l'évidence : oui, *Quantum Conundrum* marche sur les traces de *Portal*, et pas qu'un peu. C'est à la fois une qualité et son plus gros défaut.

- La difficulté parfaite
- Des pouvoirs étonnants
- De la plateforme éblouissante

- Ça se veut *Portal*, mais l'ôte
- Derniers tableaux un peu pénibles

VERDICT

15/20

J'étais très excité à l'idée de jouer à *Quantum Conundrum* : sa promesse d'un gameplay intelligent, d'un humour omniprésent, de méninges triturées bien comme il faut... Autant d'éléments qui devaient me permettre de réveiller mes cellules grises, quelque peu endormies suite à l'abus de FPS et d'une

conversation de trop avec Savonfou. Et puis il y avait un nom, ou plutôt deux, associés au projet : Kim Swift et *Portal*. La première étant la créatrice du second, je ne pouvais qu'être confiant. Oui, j'étais déjà amoureux de *Quantum Conundrum* au moment de lancer ma première partie... Peut-être un peu trop, car, au final, j'ai été (légèrement) déçu.

Expert en la matière

Non pas que le jeu soit totalement raté, non, non. Il est même globalement réussi et offre des passages mêlant réflexion et plateforme absolument savoureux. Pour qui n'a jamais joué à *Portal*, le titre est très certainement un vrai régal, de A à Z : chaque salle parcourue propose une énigme

« QUANTUM CONUNDRUM VEUT ÊTRE CE QU'IL N'EST PAS : UN CLONE DE PORTAL QUI TENTE D'ÉGALER SA DRILLANTE NARRATION. »

astucieuse et des mécaniques jamais trop tirées par les cheveux. Les pouvoirs sont introduits progressivement (pour rappel, ils sont au nombre de quatre : rendre la matière très légère ou au contraire très lourde, ralentir le temps et inverser la gravité) et la courbe d'apprentissage est extrêmement bien dosée. Rapidement, on entrevoit la solution à une énigme, mais il faut souvent tâtonner, essayer, rater, recommencer, avant de trouver le parfait dosage et un chemin qui n'est parfois qu'un parmi plusieurs. *Quantum Conundrum* se dote également d'un gros aspect plateforme des plus charmants, et on se surprend régulièrement à faire des cabrioles totalement folles, en jonglant astucieusement avec la matière et le temps. Bref, pour une quinzaine d'euros – soit le prix de deux sandwiches dans l'Eurostar – vous aurez droit à 6/8 heures de réflexion jouissive, et vous allez vous croire extrêmement intelligent.

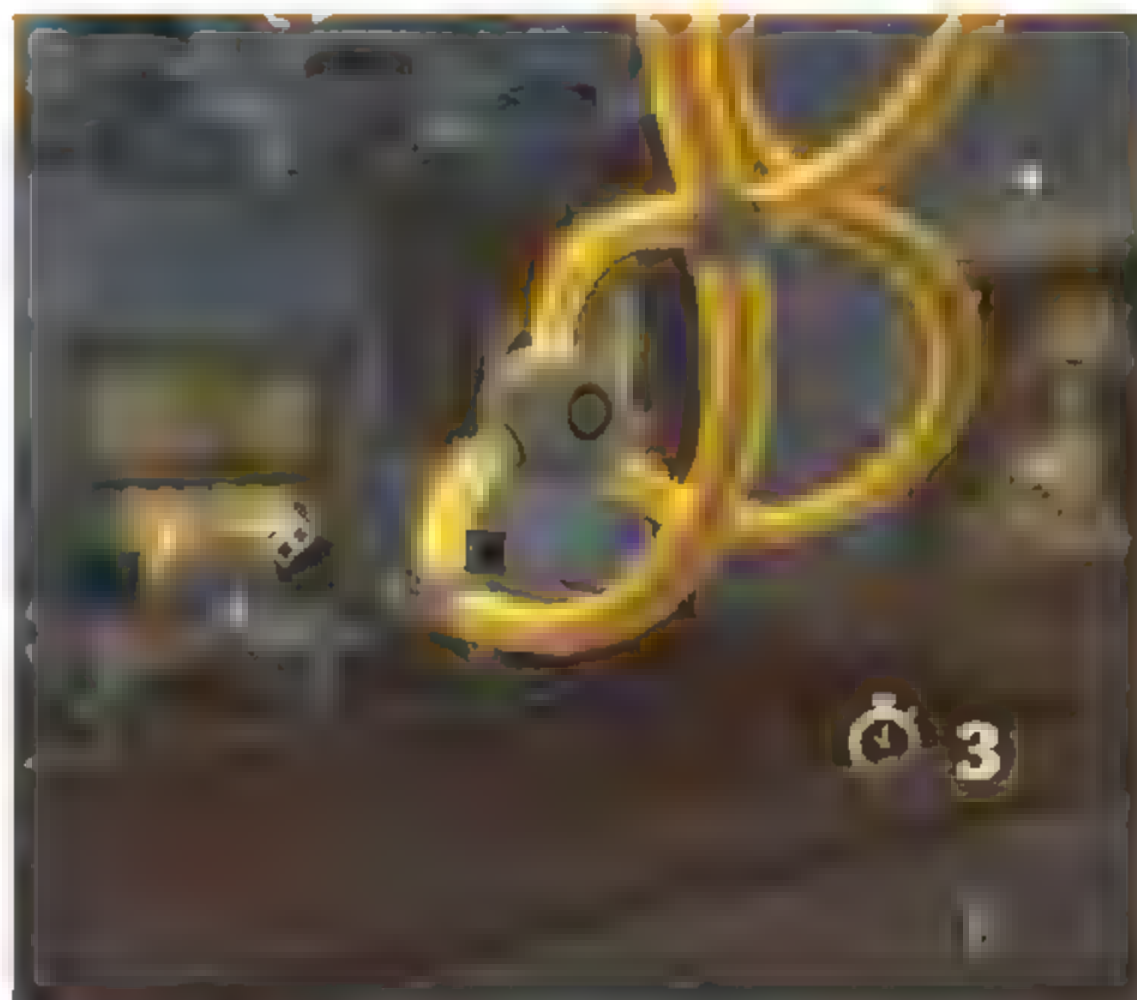
M'sieur Valve, y'a mon voisin qui copie !

Oui, mais voilà, quelque chose cloche. *Quantum Conundrum* veut être ce qu'il n'est pas : un clone de *Portal* qui essaie d'égaler sa brillante narration et son univers extrêmement chiadé. Le copycat est tellement flagrant que c'en est presque gênant : vous êtes le neveu d'un scientifique à l'accent anglais châtié, qui vous guide par la voix à travers son manoir découpé en salles. Régulièrement, votre oncle savant balance quelques vanes, qui tombent la plupart du temps à plat. On s'attend alors presque à un pétage de plomb progressif, façon GLaDOS ou Wheatley, mais celui-ci n'arrive jamais, le scénario préférant nous emmener dans des chemins balisés et prévisibles. Du côté du design et

de l'esthétique générale, le blanc immaculé et froid laisse place à un style rétro cel-shadé qui essaie de s'affirmer tout en étant terriblement peu attirant. Les tableaux farfelus sont plaisants au début mais se répètent rapidement, et le manque de variété des ambiances finit par desservir l'envie d'avancer. Alors oui, on trouve d'abord choupinou cette bestiole à fourrure qui apparaît et disparaît dans chaque salle, façon G-Man déguisé en Teletubbies, mais au final, elle ne sert à rien et ne joue aucun rôle, que ce soit dans le gameplay ou dans l'histoire. En fait, c'est là que réside le principal problème de *Quantum Conundrum* : au-delà du côté « terrain d'expérimentation » très réussi, le titre de Kim Swift ne se libère pas assez de son modèle et tente d'exister grâce au souvenir du jeu culte de Valve. D'accord, l'expérience reste agréable et vaut largement son prix, mais on ne peut s'empêcher de ressentir une légère gêne devant cette tentative à moitié ratée d'émuler un autre jeu. Je pensais trouver en *Quantum Conundrum* le grand amour, mais j'ai eu droit, au final, à une étreinte agréable qui m'a trop rappelé mon ex. C'est déjà pas mal, mais j'aspire à mieux.

JIKA

Quantum Conundrum souffre de l'inévitable comparaison avec *Portal*. Pas tant à cause de son univers quelconque et de ses blagues qui tombent à côté que par la nature même de ses énigmes. En misant sur les gimmicks physiques et en récompensant au moins autant l'adresse que la réflexion, il renonce à la pureté formelle du titre de Valve. Ça n'en fait pas un mauvais jeu, loin de là, mais ça le condamne à ne pas jouer dans la même cour.



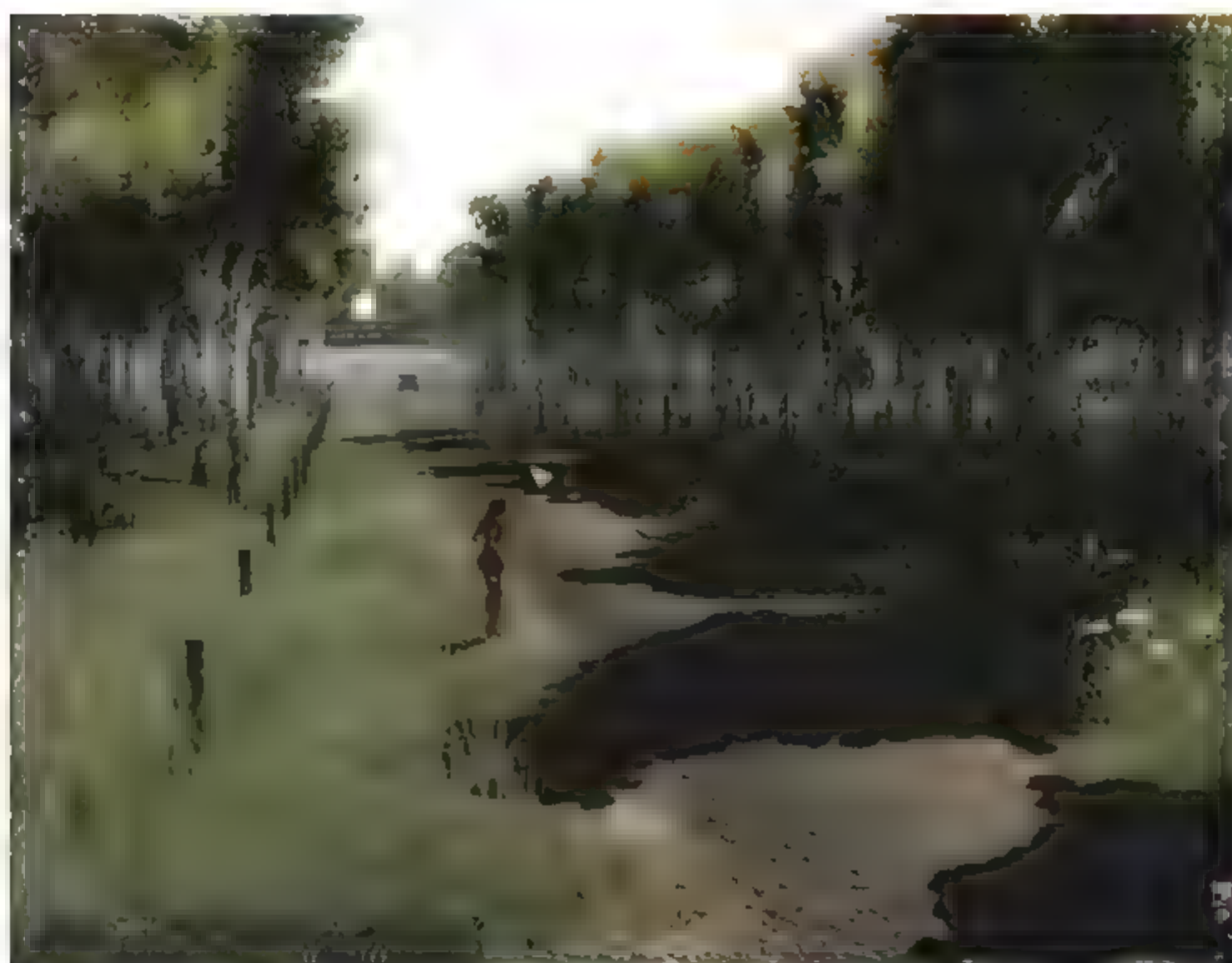
Préparez-vous à bouffer des caisses en métal jusqu'à la nausée.



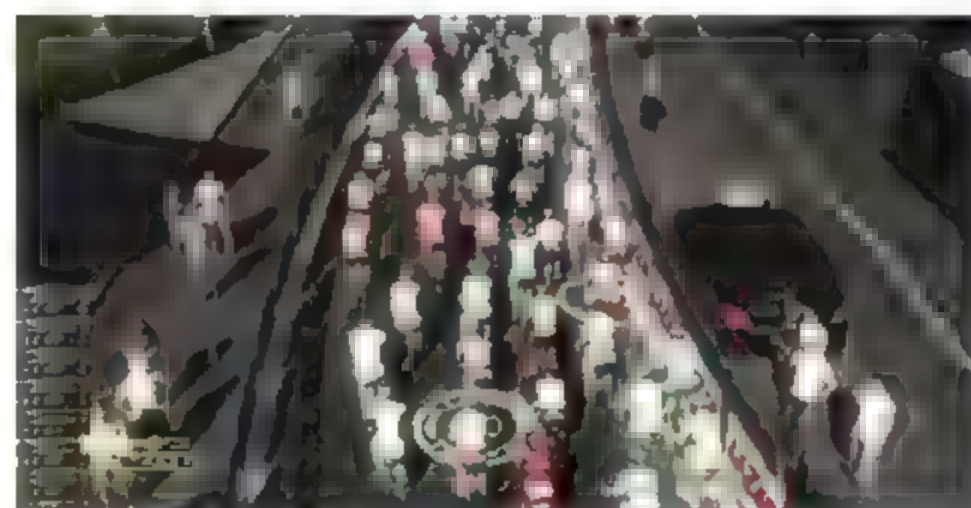
Ralentir le temps permet, par exemple, de passer tranquillement à travers une ventilation.



Ces coffres empilés seront très souvent votre salut vers la sortie.



Certains coureurs sont affublés de noms erronés. Voici par exemple le Belge Tom Bionen.



Le petit menu d'ordres à gauche est bien pratique.

Il ne manque plus que Gérard Holtz pour nous les briser avec une anecdote moisie.

Genre Gestion sportive

Éditeur Focus Home Interactive

Développeur Cyanide Studio

Âge conseillé 3+

Site

www.cycling-manager.com/pcm/

Prix Environ 45 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 2,2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo

Texte & voix Français

PRO CYCLING

PRO CYCLING MANAGER SAISON 2012

Si après les révélations qui suivent, je teste encore *PCM 2013*, c'est que la Grande Loutre m'a vraiment à la bonne. Ou que j'ai besoin de fric pour m'acheter ces chips saveur poulet mariné que j'aime tant.

Ca faisait plusieurs années que je ne m'étais pas plongé dans un *Pro Cycling Manager*.

Pourquoi cette pause ? Avant de lancer le jeu, je me posais la même question. Après tout, j'aime bien les jeux de gestion sportive. Les *Football Manager*, je les dévore avec une glotonnerie jamais démentie ces quinze dernières années. Alors que s'est-il passé pour que je mette de côté l'équivalent cycliste pendant si longtemps ? Un long Paris-Roubaix plus tard, j'ai eu la réponse à mon interrogation : je suis nul ! Mais alors vraiment nul à chier en gestion de courses de vélo. C'en est même affligeant. À peine 50 kilomètres après le départ, je suis déjà à l'ouest, la moitié de mes coureurs crevant de soif sur le bas-côté. 50 kilomètres

plus loin, je fais des erreurs terribles avec ce qu'il reste de mes survivants. Échappées vouées à l'échec, attaques intempestives, mauvaise gestion du ravitaillement... Je foire tout comme un gros noob à pédales.

Dopage financier

Mais l'avantage, quand on est bidon et qu'on n'a aucune chance de gagner la moindre course, c'est qu'on a le temps d'analyser calmement les nouveautés de cet épisode. On peut contempler les paysages et se dire qu'il serait temps que Cyanide améliore vraiment le moteur graphique de sa licence. On écoute les infâmes musiques du jeu jusqu'à saigner des oreilles. On se marre en savourant les commentaires improbables servis par un tandem

composé notamment de Jacky, le consultant inutile. On passe un temps fou à farfouiller dans les nouveaux outils permettant d'optimiser sa préparation physique, en chouchoutant ses champions pour qu'ils ne se fatiguent pas trop avant une course cruciale. Et surtout, on se lance dans le mode online Armada qui permet de devenir un directeur sportif hors pair. Surtout que Cyanide a conçu un modèle économique spécialement adapté aux nullards comme moi, puisqu'on peut booster ses performances en échange d'argent bien réel. Ouais, c'est comme du dopage vidéoludique. Mais à choisir entre être un mauvais joueur de *PCM* et être un mauvais joueur de *PCM* ruiné, j'opte encore pour la première option.

DEEZ

- Un contenu enrichi
- Un poil plus joli qu'avant
- Le mode Armada...

- ... et son vilain modèle économique
- Musiques abominables
- Chargements trop longs

VENDICT

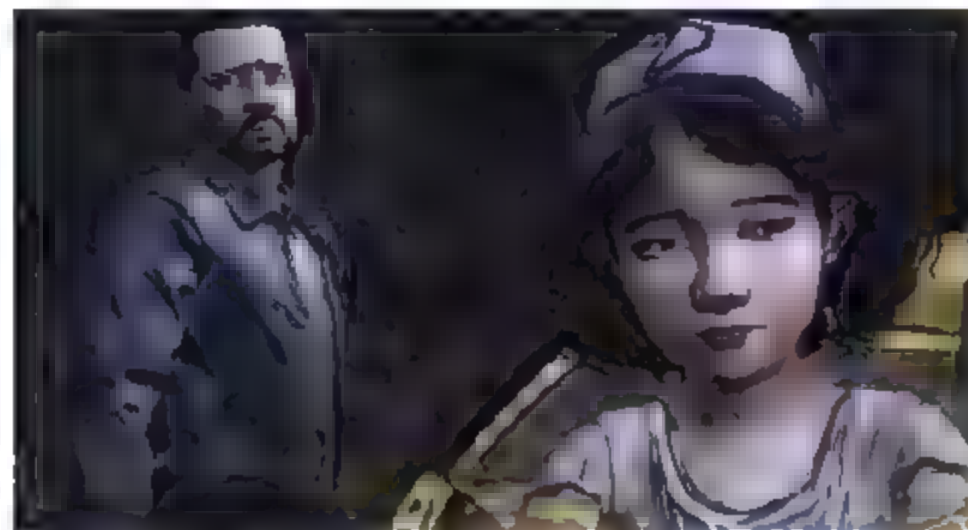
13/20



Avis à tous les fans de *Delivrance* et *Massacre à la tronçonneuse* : le jeu vous plongera dans de semblables abîmes de malaise.



Alors, cette guibole, coupera ou coupera pas ?



Lee et Clementine ou l'innocence perdue dans un jeu vidéo. Vous avez deux heures.

Genre Point & click

Éditeur Telltale Games

Développeur Telltale Games

Âge conseillé 18+

Site

www.telltalegames.com/walkingdead/

Prix Environ 30 euros
(pour les 5 épisodes)

Sortie Disponible

Configuration recommandée
CPU bi-cœur 2 GHz, 3 Go
de RAM, carte vidéo 512 Mo

Texte & voix Anglais

CRITIQUE

THE WALKING DEAD EPISODE 2 : STARVED FOR HELP

L'attente a été plus longue que prévu, mais voilà enfin la suite de *The Walking Dead*. Au regard de la qualité de ce deuxième épisode, la temporisation a été payante.

Comme pour tout bon groupe de rock, le deuxième album sert de crash-test fatidique (perso, mon groupe des Rotten Iguanas ne s'en est jamais relevé). Passé la curiosité suscitée par le premier épisode, ce *Walking Dead* en a-t-il vraiment dans le gosier ? Difficile de parler d'une œuvre sérieuse sans se répéter sur les qualités et défauts d'un épisode à l'autre. Pas de surprise sur ce point, on prend les mêmes et on recommence : interactivité relative, textures qui bavent, ralentissements imprévisibles, durée de vie minime, etc. Ce qui change, c'est bien sûr cette proximité immédiate qu'on a avec les personnages. Pari réussi :

leur salut devient même une affaire personnelle. Trois mois après les premiers événements, le groupe de survivants, barricadé dans un motel, n'a d'autre vocation que de survivre au quotidien. Quotidien vite perturbé par de nombreux rebondissements imaginés par des scénaristes pervers, qui mettront à mal notre précieuse éthique. Cette fois, on passe à la gamme supérieure : entre piller une voiture ou sectionner la jambe d'un homme pris dans un piège à loup, l'engagement moral balance entre la nonchalance et le dilemme cornélien.

Ascenseur émotionnel

Cet Episode 2 est surtout l'occasion de vérifier la promesse de Telltale :

tisser, sur cinq épisodes, sa propre odyssée psychologique à partir de ses décisions passées. Évidemment, les ambitions ont dépassé la réalité : certaines répercussions du premier épisode, si elles altèrent quelques lignes de dialogues, voire quelques plans de cinématiques, ne troubleront en rien le fil rouge du récit. Quand bien même, l'envie de rejouer en opérant de nouveaux choix est forte, et l'impact émotionnel varie à chaque nouvelle version. Ménageant un équilibre parfait entre tensions ludiques (l'attaque des bandits, simple mais efficace) et noirceur psychologique, ce deuxième épisode reste, espérons-le, un modèle à suivre.

IA/100

- Noirceur et misanthropie
- Les personnages (même ce gros c... de Larry)
- Répercussions morales du premier épisode

- Aucune difficulté
- Les freezes
- Plus court que le 1^{er}

VERDICT

16/20



ENCORE MEILLEUR QUE SID

ENDLESS SPACE

Parfois, le destin de l'univers se joue à trois arrêts de métro de chez soi. En l'occ... pardon ? Vous me dites que je vous ai déjà servi cette intro dans le *Joy* de juin ?

Genre Stratégie (4X)

Éditeur Amplitude

Développeur Amplitude

Âge conseillé 7+

Site <http://endless-space.amplitude-studios.com/>

Prix Environ 30 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core i5/i7, 2 Go de RAM, carte graphique 512 Mo

Texte Français & voix Anglais

Et alors, il est où le problème ?

Vous voulez de l'inédit, de l'exclusif ? Vous voulez que je vous surprenne mois après mois, tel un David Copperfield levalloisien, en faisant étinceler devant vos yeux ébaubis les mille et une nouveautés d'un paysage vidéoludique sans cesse renouvelé ? Moi je veux bien, mais vu que la version alpha d'*Endless Space* était presque aussi réussie et léchée que le jeu final, je ne vois pas très bien ce que je vais pouvoir vous raconter de neuf. J'ai bien envisagé de vous faire le récit d'une de mes parties, mais le souci, c'est que même en « Normal », elles se sont toutes soldées par une défaite du genre humiliant. Alors certes, je ne suis pas Savonfou, véritable Napoléon du pixel, mais tout de même, de là à devenir soudain un tel incapable... ça doit cacher quelque chose. Tiens, et si on essayait de comprendre pourquoi ? Bougez pas les gars, je crois qu'on tient un début d'angle.

Les guerres de l'étoile

Une chose est sûre : ma nullité crasse n'a rien à voir avec le gameplay d'*Endless Space*. Celui-ci a la beauté simple d'un excellent *Civilization*-like. Du bon vieux tour par tour, avec des systèmes solaires qui remplacent les villes, des planètes qui font office d'aménagement de cases, des variables bouffe/science/production/or, un arbre technologique touffu... Bref, on n'est pas perdu. *Endless Space* est tellement orthodoxe qu'il reprend la barre d'impôts des vieux *Civ*, qu'on ajuste selon que l'on préfère faire plaisir à son peuple ou à son banquier. Heureusement, Amplitude n'a pas hésité non plus à prendre de la distance avec



Pendant les combats, c'est ambiance son et lumière, mais sans trop de sons (vide intersidéral oblige).

l'illustre modèle. La différence la plus flagrante, c'est sûrement la création de vaisseaux. Ici, il n'y a pas d'unités toutes faites : juste trois archétypes (colon, reconnaissance, guerrier), qu'on pourra décliner à l'infini, voire réinventer totalement au gré des découvertes scientifiques. On choisit une carlingue, on la blinde de laser, de missiles et d'armes cinétiques efficaces à courte portée, de boucliers (trois types différents, pour contrer chaque type d'armes) et de divers modules de complément, pour, par exemple, accélérer l'invasion de systèmes ennemis. Baptisez votre prototype et volez jeunesse ! Faites juste attention à ne pas vous retrouver avec des unités trop chères, voire impossibles à produire, s'il vous manque une ressource indispensable. Sur le papier, de gros cargos bien bourrés peuvent suffire à éradiquer toute résistance mais, rapidement, il devient nécessaire de développer des stratégies, voire de veiller à s'adapter aux unités adverses. À mon petit niveau de débutant, j'ai

une préférence pour les vaisseaux bardés de boucliers anti-lasers, de façon à parvenir au contact sans trop d'encombres avant de balancer la purée cinétique. Perso, j'ai appelé le mien le Pangolator, mais après, vous faites comme vous voulez. Autre différence fondamentale : les combats. Ils sont en temps réel, même si le joueur ne dirige rien. Les batailles sont ainsi divisées en trois « actes », selon que les belligérants soient à longue, moyenne ou courte portée. Avant chaque acte, on se contente de choisir une « carte » conférant divers bonus et malus : idéalement, dans le cas du Pangolator, on utilisera lors des premiers actes une carte « barrière » pour limiter les dégâts à longue portée, avant d'abattre une carte « surfréquence de l'armement » qui donne un confortable bonus à courte portée. Ce n'est pas follement stratégique, mais c'est beau, ça passe vite, et on peut même éventuellement laisser l'IA s'en charger si on est pressé et que la bataille semble jouée d'avance.

EN RÉSUMÉ

Malgré un tuto un peu rude et un gameplay intriguant, qui pourra rebuter les joueurs les plus cool, *Endless Space* est tellement soigné d'un point de vue forme que même une queue comme moi peut y arriver.

- Un 4X classique, mais bien foutu
- Très beau
- L'interface irréprochable
- Le tuto minimaliste et imbuvable
- Pas de mods physiques des vaisseaux
- Pas le droit à l'erreur

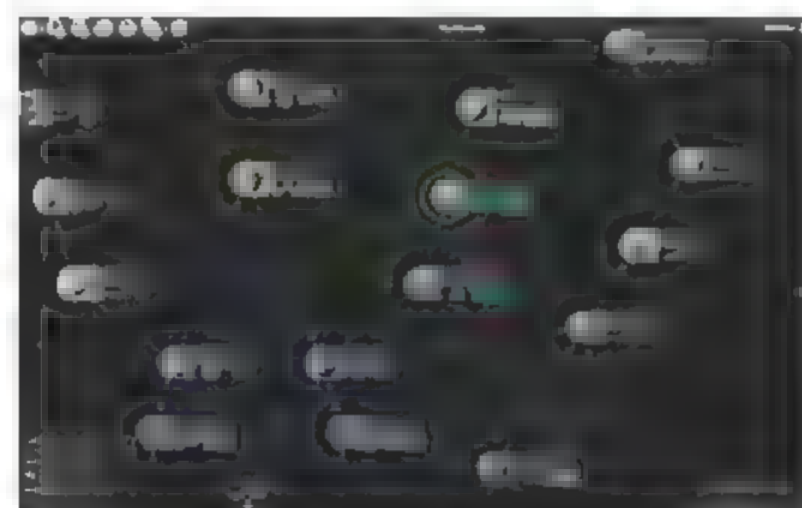
VERDICT **16/20**



Je m'aperçois que je ne vous ai pas parlé des héros. C'est bête, car avec leurs compétences et leurs niveaux façon RPG, ils sont loin d'être anecdotiques.



Pour vous rendre à Soidan, prenez la ligne verte en direction d'Alcyone, et changez à Pegasus.



Malgré ses quatre branches, l'arbre technologique est plus une question de priorités que de choix.

Lost in space

Bon, mais alors, si les bases sont bonnes et les ajouts intelligents, comment expliquer que je galère autant ? L'interface n'y est pas non plus pour grand-chose. En fait, c'est tout simplement la meilleure qu'on ait vue dans ce genre de jeu. Tout est logique, rapide, bien pensé. C'est bourré de raccourcis malins, et au bout d'une demi-partie, on a l'impression d'avoir

forme d'écrans fixes. On aurait préféré une petite campagne solo, histoire de rentrer progressivement dans le bain. Il n'y a pas non plus d'aide centralisée, à la façon de la Civilopédie. Et comme dans *Civ*, ça aurait été sympa de nous filer des conseils au moment de choisir sa science ou ses bâtiments. Ok, ceux de *Civ* sont souvent très mauvais, mais ils ont le mérite de guider le joueur débutant qui n'y verrait pas

Et j'ai crié « Aliens » pour qu'ils reviennent

Mais on s'y fait. On apprend à jouer efficace. Et après trente heures de jeu, un tâcheron comme moi peut commencer à gagner. Reste un dernier petit souci, celui qui empêchera certains d'y revenir, encore et encore : un certain manque de personnalité. Amplitude a fait des efforts depuis l'alpha, c'est sûr. Mais le scénario, pourtant joliment esquissé en début

« **ENDLESS SPACE EST UN 4X CISELÉ ET UN PREMIER JEU EXTRÊMEMENT BLUFFANT COMPTE TENU DU JEUNE ÂGE D'AMPLITUDE.** »

Contrairement à un *Civ*, les huit races sont très marquées, avec une palanquée de bonus et de malus capables de changer votre façon d'appréhender le jeu. Il y a les Amoeba (qui connaissent la map dès le premier tour), les Cravers (en guerre perpétuelle), les United Empire (les vilains humains), les Pilgrims (de gentils humains nomades), les Horatio (des clones eugénistes), les Sophons (des aliens scientifiques), les Hisshos (une race de guerrier) et les Sowers (des robots écolos qui préparent le retour du peuple élu).

fait ça toute sa vie. Mieux : il y a des infobulles qui poppent de partout, si bien qu'en cas de doute, il suffit de passer le curseur sur une option pour s'en voir détailler précisément les effets. Cerise sur le gâteau, même la map est aussi jolie que claire, et c'est non sans une certaine délectation qu'on se laisse flotter dans le vide intersidéral. Sauf qu'à force de flotter, on risque de prendre l'eau. Voire de se noyer. Car malgré tout, le premier contact avec *Endless Space* est rude, à l'image du tuto très spartiate, puisque sous

clair dans un arbre technologique particulièrement broussailleux. Tout ça n'aurait pas été bien gênant si, par ailleurs, *Endless Space* n'était pas aussi exigeant. Même à bas niveau, n'espérez pas flâner juste pour le plaisir de bâtir un joli petit empire. L'IA, à défaut d'être irréprochable, est sans pitié. Les tours s'enchaînent vite et à moins d'avoir une stratégie claire en tête dès les premiers tours, vous allez rapidement vous faire larguer. C'est tout le paradoxe : d'un côté on ne sait pas trop où on va, et de l'autre, on n'a pas le droit à l'erreur.

de partie, passe à la trappe dès le deuxième tour. De la même façon, le design des vaisseaux ne varie pas selon ce qu'on colle dessus et la diplomatie reste sommaire, alors que c'était justement l'occasion de laisser s'exprimer les particularités de chaque race. Bon, je pinaille, mais entendons-nous bien : *Endless Space* est un 4X ciselé et un premier jeu extrêmement bluffant compte tenu du jeune âge d'Amplitude. D'autant que, grâce à son programme « Game2Gether » (voir l'interview ci-contre), il devrait encore s'améliorer après sa sortie.

EDDIE WALOU

Romain de Waubert
Cofondateur d'Amplitude et directeur créatif



DESIGNER MANIAQUE

Après avoir été lead designer chez DICE et producteur chez Ubisoft (oui, quand même), Romain donne maintenant dans l'indé et le 4X. Pour *Joystick*, il revient sur le parcours très atypique d'*Endless Space*.

Joystick : Vous êtes satisfait de l'expérience Game2Gether ? Les joueurs ont joué le jeu comme vous l'attendiez ?

Romain de Waubert : Je dois reconnaître qu'on avait très peur en débutant cette expérience. Mais comme nous avons commencé petit, en attirant d'abord les plus grands fans du genre, ils ont très vite mis une super ambiance dans notre communauté. Ce positivisme s'est ensuite transmis comme un virus, d'anciens joueurs à nouveaux joueurs... Résultat : on a une vraie communauté qui est très impliquée, positive et super créative. Le rêve de tout designer !

S'agit-il d'une façon de fidéliser et d'intéresser les joueurs, ou est-ce que c'est un vrai plus en matière de game design et de développement en général ?

R.d.W. : Le gros problème que l'on a souvent avec les communautés, c'est que les gens qui viennent poster sur les forums sont majoritairement là pour se plaindre, transformant les sites communautaires en horribles SAV. Notre objectif est de tout faire pour donner d'autres buts à nos joueurs, d'autres raisons de venir. C'est pour ça que nous avons créé le G2G. Comme ça, les joueurs viennent pour construire, et s'approprient effectivement le jeu, en voyant petit à petit que leurs retours et leurs votes sont intégrés.

Êtes-vous ouverts aux features proposées par les joueurs ? Font-ils de bons game designers ?

R.d.W. : Oui, nous avons déjà modifié des éléments en fonction de suggestions de joueurs. Face à certaines réactions, nous

avons, parfois en urgence, réalisé des changements que nous ne pensions pas faire, comme renommer les planètes et les flottes... Après, font-ils de bons designers ? Quand on voit la qualité de certains mods sur certains jeux, on voit que, très clairement, il y a énormément de talents dans le lot. Personnellement, je suis bluffé par le mod *DayZ* sur *ArmA II*...

Vous proposez actuellement aux joueurs de choisir deux features à sortir en priorité. Certaines sont extrêmement ambitieuses, mais d'autres, comme le compteur qui permet de connaître la durée d'une invasion, semblent, a priori, plus simples à mettre en place. Pourquoi faire attendre les joueurs ? Ne pourriez-vous pas sortir ce genre d'updates plus modestes sous forme de patches simples ?

R.d.W. : Dans un monde idéal, on ferait tout, tout de suite. Mais comme on ne peut pas – on est quand même un tout petit studio –, on demande juste aux joueurs de nous dire ce qu'ils veulent voir en priorité. Le point qui est cité n'est pas si trivial, vu la manière dont on travaille. On va essayer plusieurs représentations de l'information : 3D, 2D, tooltips... donc ergonomes, artistes, programmeurs et designers sont à la tâche. On sélectionne le prototype le plus clair et on peaufine son visuel dans la foulée. On est des maniaques du prototype et de l'itération...

Les joueurs ont-ils parfois fait des choix, défendu des positions auxquelles vous ne vous attendiez pas ?

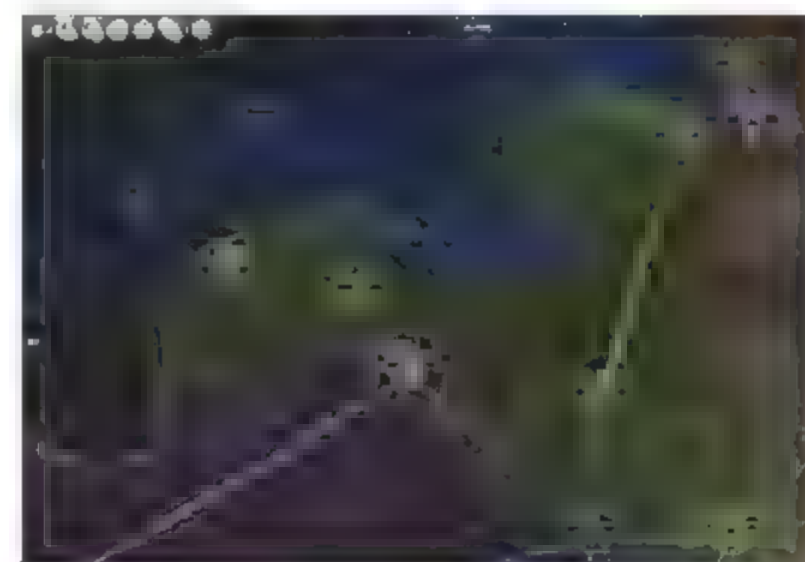
R.d.W. : Il y a un exemple que je cite régulièrement, celui du choix de la faction

pirate. On voulait une faction qui vienne créer un peu d'action en début de partie, en venant tester les défenses des joueurs. On avait créé deux super histoires, une avec des zealots religieux et une autre avec un peuple nomade. Puis, pour rigoler, on a décidé de rajouter des pirates à la papa, avec barbe et balafre... Et nos joueurs ont majoritairement voté pour cette faction. Pour la première fois, j'ai décidé de mener campagne le dernier jour du vote, contre les pirates.

Quid de votre prochain projet ? Cela sera-t-il encore un 4X, de la stratégie, ou bien quelque chose de complètement différent ?

R.d.W. : On a créé Amplitude pour faire des 4x, et il y a encore tellement à faire dans cet environnement qu'on a de quoi se faire plaisir. Mais dans l'immédiat, il faut garder la tête froide et se concentrer sur *Endless Space*, car il y a trop de choses qu'on a encore envie de développer.

PROPOS RECUEILLIS PAR EDDIE WALOU



En début de partie, on ne peut se déplacer que sur les routes spatiales prévues à cet effet. Mais ça ne durera pas.



Genre TPS / Action

Éditeur 2k Games

Développeur Yager

Âge conseillé 18+

Site www.specopstheline.com/

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Quad-core 2,8 GHz, 3 Go

de RAM, carte vidéo 256 Mo

Texte & voix Français

La séquence de pilonnage au phosphore blanc questionne directement le joueur : jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour réussir une mission dans un jeu vidéo ? Saisissant !

SPEC OPS : THE LINE

Si vous trouvez cet article un peu décousu, incriminez la chaîne Direct Star qui a tenu à diffuser un paquet d'OAV de *Dragon Ball Z* pendant que j'écrivais. Déjà que j'ai du mal à me concentrer en temps normal...

Quand j'y réfléchis, je n'avais eu que de bons échos au sujet de *Spec Ops : The Line* avant d'y jouer. Enfin pas tout à fait... Il y a eu ce jour où l'ignoble Kracoukas a essayé de calmer mon enthousiasme en émettant quelques doutes. C'était dans le *Joystick* numéro 255. Mais comme faire confiance à Kracou en matière de shooter revient à se fier aux conseils vestimentaires de Mister Tick dans les rayons d'un H&M, je suis resté

prudent. Puis j'ai commencé le jeu et j'ai vraiment craint le pire. Après une intro en forme de flash forward ultra classique (dégommer des hélicos depuis une tourelle), l'aventure débute par quelques dialogues entre les différents protagonistes : le héros Walker et ses deux acolytes, Lugo et Adams. Ces premières minutes sont totalement insignifiantes, la faute à une mise en place pas franchement originale. Les personnages sont tout joyeux d'aller à la guerre, ils

plaisantent, s'envoient des vannes. Bref, ça ressemble presque à du *Bad Company*, mais sans le moteur de DICE derrière. Pas rassurant du tout.

John Kowalski ?
Non, c'est à côté

Mais quelques heures plus tard, le constat est tout autre : les personnages ne sont plus du tout guillerets. Il faut dire que leur mission à Dubaï pour sauver ce qu'il reste du 33^e régiment dirigé par John

- Une narration qui poutre
- La dernière heure de fou
- Un décor original

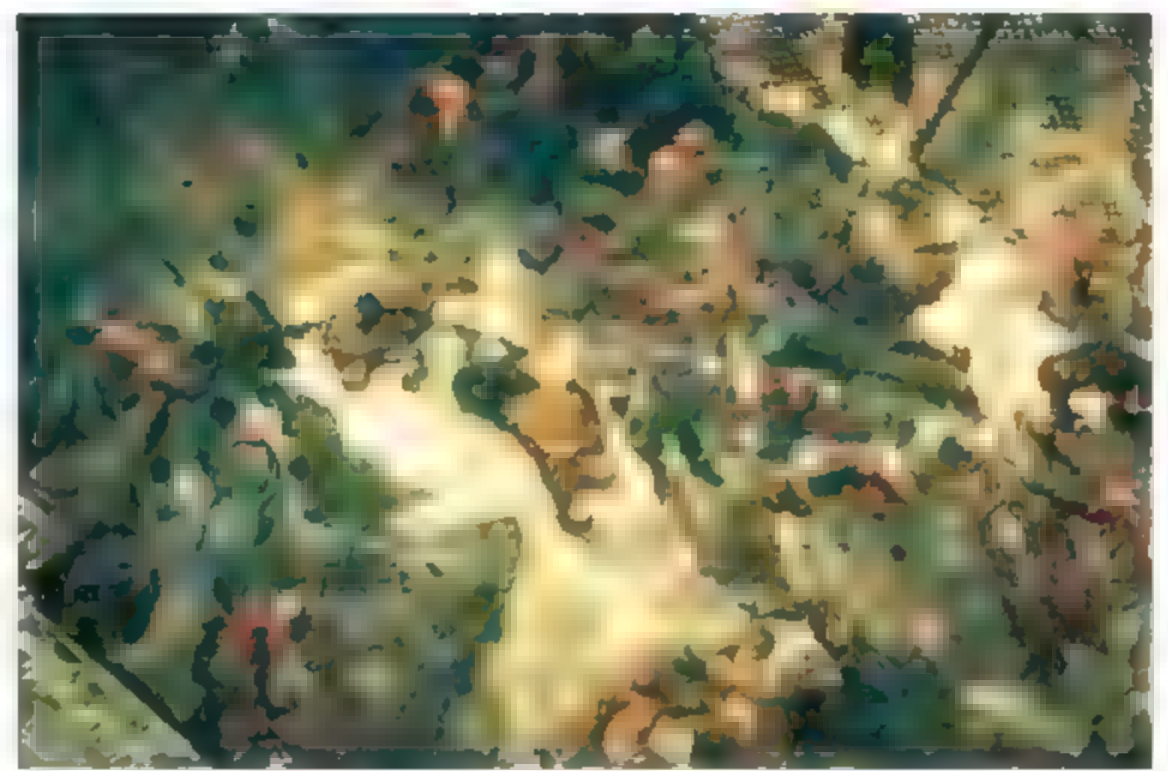
- L'IA qui fait nawak
- Pas dingue graphiquement
- Un poil trop bourrin

VERDICT

16/20

Konrad tourne au fiasco. Dans un environnement post-apocalyptique, l'émirat étant balayé par de violentes et persistantes tempêtes de sable, le trio a totalement perdu de vue ses objectifs initiaux. Les bévues s'enchaînent et les civils se font massacrer, tandis que le conflit vire à la guerre intestine entre différents corps armés américains. En tant que membres de la Delta Force, Walker et ses potes doivent donc faire face à des insurgés locaux, des anciens membres du 33^e et même à des agents de la CIA. En fait, tout l'intérêt de *Spec Ops : The Line* réside dans

manière avec laquelle on exploite son environnement. Tous les gratte-ciels de Dubaï sont en effet recouverts de sable et il est possible de détruire des pans du décor pour ensevelir ses ennemis. Cela dit, cette option sympathique ne suffit pas à rendre l'aventure aussi époustouflante que son scénario le laisse supposer. Il faut avouer que le jeu de Yager est excessivement bourrin. Les combats manquent vraiment de subtilité, la faute à des ennemis bien couillons : ils restent prostrés à découvert, débarquent à la queue leu leu en sortant du même spot de spawn...



À plusieurs reprises, *Spec Ops : The Line* offre des visions terrifiantes de charniers où sont empilés des centaines de cadavres.

« TOUT L'INTÉRÊT DE SPEC OPS : THE LINE RÉSIDE DANS LE CHEMINEMENT PSYCHOLOGIQUE DES HÉROS. »

le cheminement psychologique des héros. Comme dans *Apocalypse Now* ou dans *Les Rois du Désert*, on suit l'euphorie initiale des soldats, puis le désenchantement et le traumatisme. La tension grimpe grâce à plusieurs scènes choc, impliquant par exemple un bombardement au phosphore blanc ou la découverte de nombreux charniers. Cette montée crescendo vers l'horreur, je la trouve vraiment réussie et prenante. Et contrairement à Kracoukas et à ce qu'il disait dans sa bêta, j'ai été pris aux tripes par cette histoire dont le point d'orgue se trouve dans une dernière heure pas loin d'être bouleversante. En tout cas, plusieurs heures après avoir fini le jeu, elle me trotte toujours dans un coin de la tête.

Storm is coming

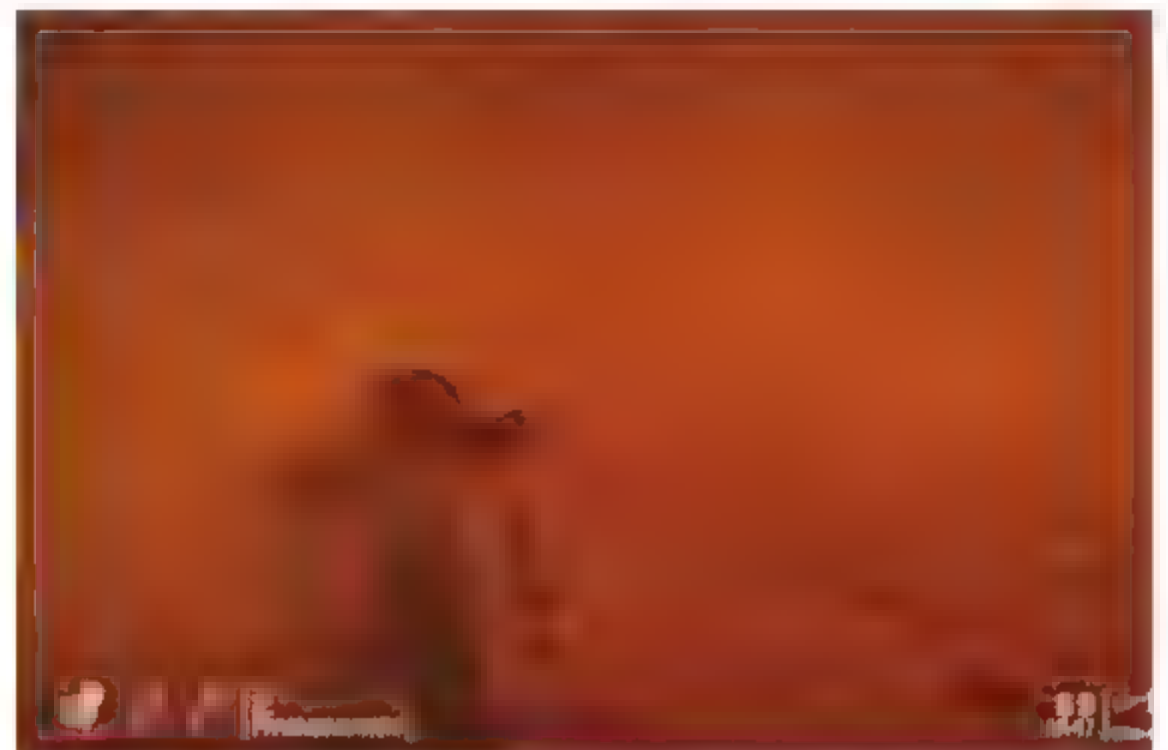
À part ça, *Spec Ops : The Line* se pose comme un third person shooter assez classique dans son système de jeu. On y retrouve de la couverture, un choix assez vaste d'armes de guerre modernes, ainsi qu'un petit outil pour donner des ordres à ses deux alliés. La singularité du gameplay se trouve davantage dans le level design et la

Du coup, en dehors de quelques passages un peu chaudards, le jeu se traverse sans difficulté en sept ou huit heures. Avant de vous laisser et de me barrer en congés, je précise juste que *Spec Ops : The Line* est plutôt agréable à regarder sans pour autant relever de la mandale graphique, grâce à une direction artistique très réussie. Ah oui, et le jeu semble disposer d'un multijoueur sympatoche sur lequel je me serais bien attardé, mais les serveurs n'étaient pas très peuplés lors de mes tentatives. Et puis de toute façon, je n'ai pas de place pour en écrire plus. Tant pis pour vous. Bonnes vacances.

DEEZ



Walker achève les ennemis au sol d'une manière de plus en plus barbare au fil du jeu.



Les tempêtes de sable sont fréquentes à Dubaï et offrent des phases de jeu très tendues.

INTERVIEW

Oui, cent fois oui ! Je suis entièrement d'accord avec Deez, m'étant également laissé porter par ce voyage au bout de l'enfer. Que ça fait du bien de trouver, dans un TPS militaire, un vrai questionnement sur les conséquences de ses actes, et de sentir que les héros du début se déshumanisent au fil des tueries.



Oui, bon ben, y a Robin aussi, faudra s'y habituer. Pour toute plainte, s'adresser directement à Bob K. du SAV de DC Comics.

Genre Aventure-action

Éditeur Warner Bros. Interactive Entertainment

Développeur Traveller's Tales

Âge conseillé 7+

Site

<http://dcuniversesuperheroes.lego.com>

Prix Environ 28 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

CPU 2,7 GHz, 2 Go de RAM, GeForce 8800 ou ATI HD3870

Texte & voix Français

LEGO BATMAN 2

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Réunir Superman et Batman dans un jeu LEGO, c'est comme réunir BHL et Jean-Pierre Bacri dans un épisode des *Teletubbies*, non ?

Vous serez d'accord avec moi (et si vous ne l'êtes pas, c'est pareil), les jeux LEGO ont ce charme unique à titiller un instinct basement régressif : se balader à travers des univers cultissimes, tout péter, puis tout reconstruire. Mais cette fois, ça ne rigole plus : LEGO et Warner inaugurent leur premier monde ouvert et entendent bien nous écraser sous le poids du catalogue DC. Quel meilleur laboratoire que Gotham City, me direz-vous (dites, ça suffit d'intervenir dans mes papiers, oui ?)

Gothamland

Finalement, dans son genre, ce second volet est un peu le miroir

d'*Arkham City* : plus grand, plus libre. Le jeu ne demande pas moins d'une vingtaine d'heures pour être sillonné de fond en comble – pour notamment débloquer la trentaine de personnages jouables – le tout à un prix dérisoire. Au-delà de cette innovation free-roaming, on reste en territoire conquis : missions scénarisées en couloirs, pensées et architecturées pour du coopératif basique et convivial. Damned, j'ai oublié l'essentiel : on peut incarner Superman. Superman, quoi ! Bon, clairement, y a du favoritisme dans l'air, tant celui-ci cumule les pouvoirs les plus stylés du monde, réduisant Batman à un vulgaire gosse de riche

mal fagoté. Reste l'éternel bémol de la série : sa caméra capricieuse, faussant perspectives et distances de saut. Pour le coup, la classe de Superman, dès que le bestiau veut prendre son envol, prend un sacré coup dans l'aile. Passé quelques autres défauts, l'expérience n'en demeure pas moins passionnante, le jeu se permettant même quelques pointes d'ironie bien senties (Superman en cabot gominé, Batman en neurasthénique à voix de cancéreux), lesquelles raviront les plus snobs d'entre nous, quoique trop honteux pour s'avouer charmés par cette vision édulcorée de nos icônes d'adolescents.

IANOO

- Densité et rejouabilité
- Les panoplies DC
- Coopératif instinctif et marrant

- Pathfinding à la rue
- Deux sur un clavier, c'est chaud
- VF un peu ringarde

VERDICT

15/20



Sur ce lancer très énergique à plus de 95 mètres, le record du monde est tombé, un après-midi à Levallois-Perret.



Le beach-volley aurait pu être marrant si les animations avaient été moins mal fichues.



Dans les épreuves de sprint, il y a toujours un Jamaïcain devant soi.

Genre Sport

Éditeur SEGA

Développeur

SEGA Studios Australia

Âge conseillé 3+

Site

www.olympicvideogames.com/

Prix Environ 40 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Duo 2,8 GHz, 2 Go

de RAM, carte vidéo 128 Mo

Texte Français & voix Anglais

A NOUS LES PETITES MÉDAILLES ANGLAISES

LONDRES 2012 : LE JEU OFFICIEL DES JEUX OLYMPIQUES

PCM d'un côté, *Londres 2012* de l'autre... Pfiou ! Faudrait peut-être que je me calme un peu sur le sport parce que ça va se finir en claquage musculaire cette histoire.

EN RÉSUMÉ

Trop simple et trop sage,

Londres 2012 est résumé

à une succession de mini-

jeux amusants au mieux

chiant à mourir au pire

Les JO en jeu vidéo, c'était

mieux avant.

- Quelques épreuves plutôt sympas
- Battre des records

- Un certain manque de fun
- Des épreuves ratées
- Un moteur vieillissant
- Pas les vraies licences

VERDICT

11/20

Il est strictement impossible de commencer le test d'un jeu sur les JO sans se remémorer avec nostalgie ces bons vieux *Track & Field* qui nous ont écorché les pouces. C'est qu'il fallait avoir des poignets sacrément musclés pour réussir à gagner des 100 mètres à l'époque ! Et du coup, ça légitimait le fait qu'ils étaient très musclés, justement, nos poignets : « Samedi soir, je me suis fait un *Track & Field*, j'en ai encore des crampes au bras, je vous raconte pas. » Mais tout cela n'est plus valable de nos jours. *Londres 2012* est bien moins exigeant que ses augustes aînés. Pour péter des records en athlétisme ou en natation, il faut appuyer sur les touches en suivant un tempo précis plutôt que bourriner avec un briquet sur

sa manette. Je trouve ça dommage, presque, de ne pas finir un sprint sans être essoufflé ni suer à grosses gouttes.

Ca manque de Nelson Mandela

À part ça, *Londres 2012*, c'est un paquet d'épreuves plutôt sympas, comme le lancer de javelot, le saut en hauteur ou le 110 mètres haies. Mais c'est aussi une tonne de mini-jeux bien moisis, comme l'insipide trampoline, le fastidieux plongeur en bassin (même si faire des gros plats, c'est quand même très lol) ou le lénifiant ping-pong. Il y a également des disciplines très mal fichues, à l'image du beach-volley et ses animations toutes buggées. On peut aussi pester contre les sports absents. Pas d'escrime, d'équitation

ni de judo dans cet épisode, ce qui est dommage vu que certaines de ces épreuves étaient au rendez-vous de *Beijing 2008*. En revanche, ce qui n'a pas changé depuis le dernier jeu en date dédié aux olympiades estivales, c'est le moteur graphique. Sans être moche, *Londres 2012* paraît vieillot, avec des athlètes moins modélisés que taillés dans le granit et un vrai déficit au niveau de l'ambiance. On est supposé être aux JO et l'atmosphère est aussi morne qu'un jour de kermesse à Saint-Médard-La-Rochette, village creusois que je salue au passage. En tout cas c'est ça, pour moi, le problème majeur du jeu : il n'est pas assez festif, pas assez convivial pour amuser plus d'une heure ou deux.

DEEZ



Certaines missions d'escorte donneront lieu à des phases de rail shooter assez sympathiques et, heureusement, pas trop longues.

Genre Action/Infiltration

Éditeur Ubisoft

Développeur Ubisoft Paris,
Red Storm Entertainment

Âge conseillé 18+

Site [http://ghost-recon.ubi.com/
gr-portal/fr-FR/home/](http://ghost-recon.ubi.com/gr-portal/fr-FR/home/)

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Intel Core2 Quad Q9450/ AMD
Phenom II X4 940, 3 Go de RAM,
carte vidéo 1 024 Mo

Texte Français & voix Anglais

UNIVERSAL

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

À force d'incarner les VRP de l'ombre, les Ghost Recon n'ont jamais réussi à se faire un nom dans le jeu vidéo. Voilà ce que c'est que de jouer au fantôme : on finit dans les limbes de l'anonymat. C'est d'une tristesse...

Brr, encore un jeu Tom Clancy», semble couiner mon lecteur DVD à mesure que son tiroir rentre à reculons dans sa tour. Ben ouais, mon gars, mais c'est ton boulot: te taper 5% de chefs-d'œuvre sur une majorité écrasante de labels «sympas-mais-pas-oufs», alors vaut mieux garder le sourire. C'est vrai, ces jeux ne font de mal à personne. Ils ne sont ni mauvais ni géniaux, mais ils prennent le train en marche pour recracher ce qu'ils savent, tels des moines copistes appliqués. Ce *Ghost Recon : Future Soldier* est de ceux-là,

éternelle illustration du patriotisme made in Clancy. Soit une géopolitique constellée de pays-voyous à régenter, où les Ghost Recon se rendront avec plaisir pour jouer les gendarmes préventifs. Tout cela pue le raccourci à l'emporte-pièce mais, puisque à Joystick on n'a pas le quart de l'intégrité d'un journaliste du *Courier International*, on coupera court vers ce qui nous intéresse : l'art de la guerre.

Transfert

Changement anodin mais pas sans conséquences : la vue subjective

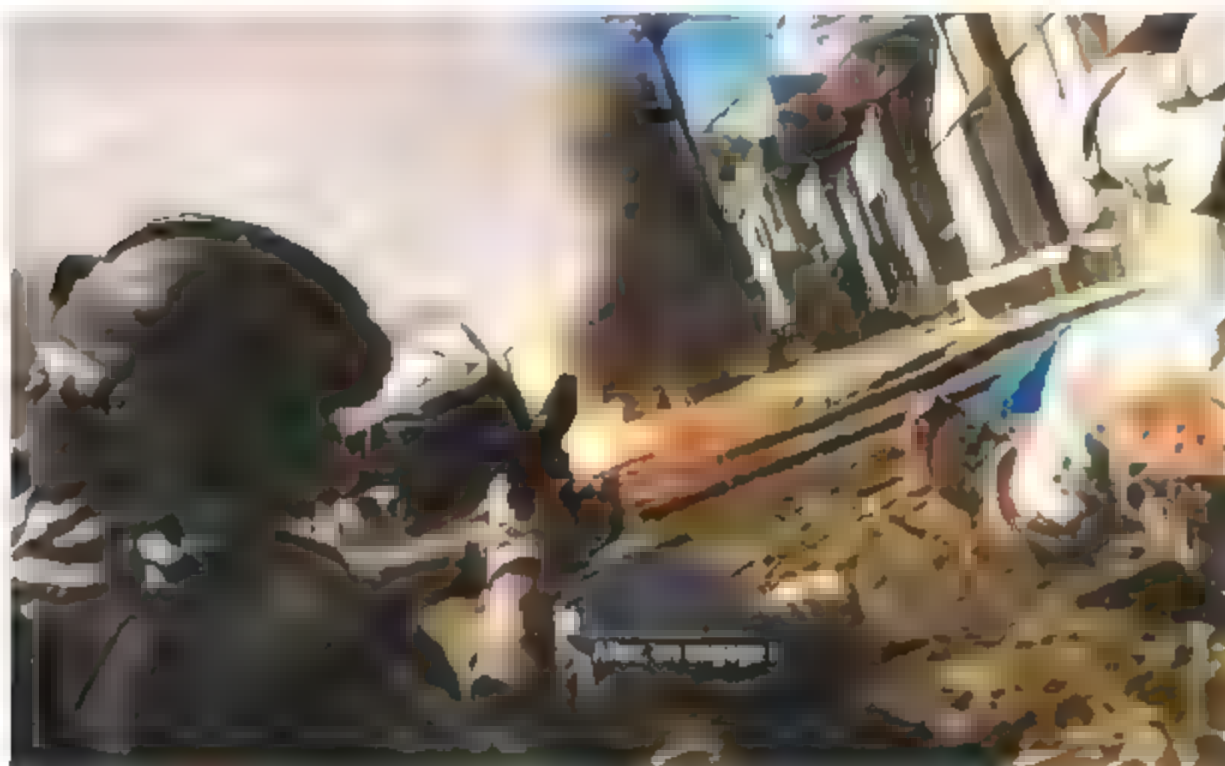
cède la place à la troisième personne. Choix étrange, vu le matraquage d'effets immersifs et de caméras embedded que le jeu s'échine à mettre en scène. C'est simple, on a constamment l'impression de jouer à un FPS... où l'avatar vient nous gâcher la vue. D'autant que celui-ci est constamment masqué. Autant voir à travers ses yeux, non ? C'est là qu'apparaît un directeur marketing d'Ubisoft (du moins dans ma tête, quand on est un peu trop nombreux à piloter) me tapant sur l'épaule :

- Gameplay souple et nerveux
- Effort d'immersion
- Multijoueur malin

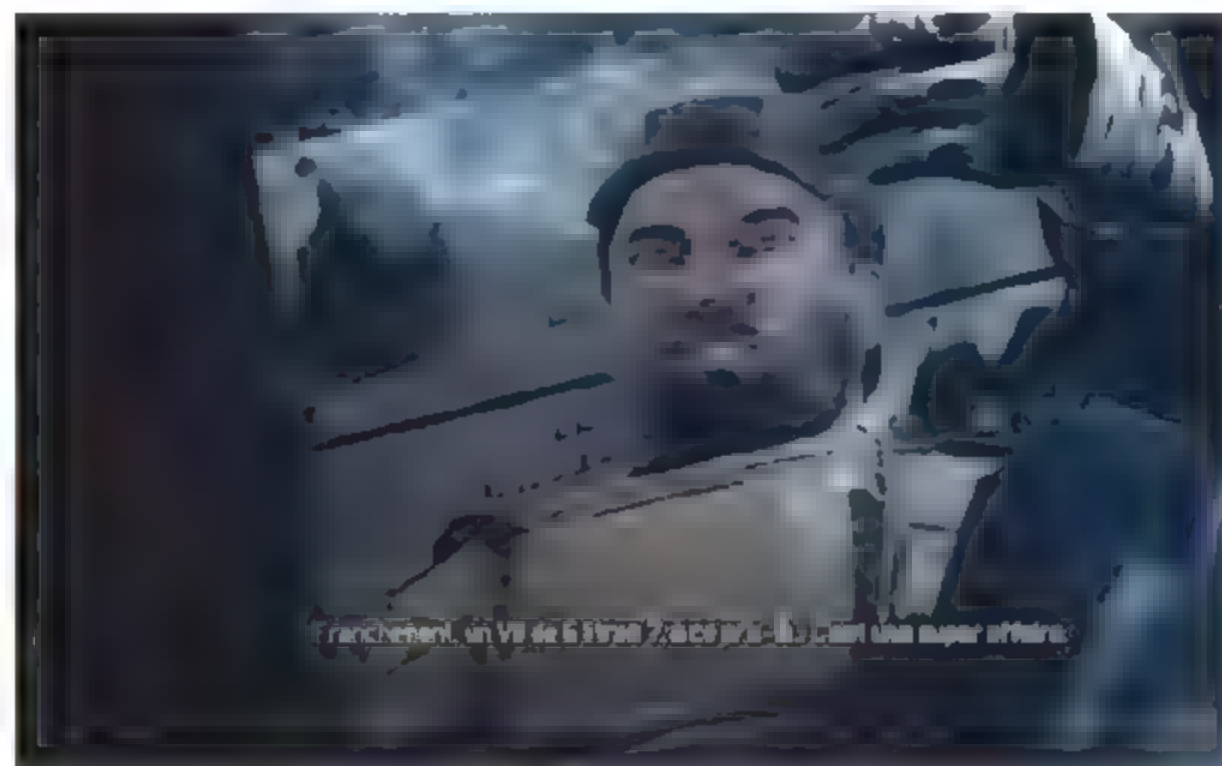
- Injouable sans pad
- Exploitation graphique catastrophique
- Anti-impérialistes s'abstenir

VENICT

13/20



Bon, va falloir me désenrayer ce flingue, ça devient un brin hostile !



Les cinématiques sont ratées, mais brèves.

« Déjà, le soldat est masqué, comme ça, chacun peut s'identifier à lui. Avec un FPS, on pourrait difficilement admirer les effets de la combinaison caméléon qui déboîte trop. L'invisibilité, les fantômes, tout ça, faut que ça claque, ok ?! » Ok... Ce délire psychique m'ayant coûté un quart du texte, place à l'argumentaire. Il faut d'abord concéder un certain talent aux développeurs, qui ont su réinvestir un gameplay usé comme une semelle de rangers. La panoplie des technologies, avec ses grenades-capteurs, ses hélipods de reconnaissance (eux aussi dotés de camouflage optique) et autres falbalas, apporte une réelle plus-value à l'approche tactique du terrain, chaque information étant répercutée en réalité augmentée sur le HUD. Après, il faut aimer cette nouvelle mode – déjà vue dans le dernier *Splinter Cell* ou dans *Syndicate* – du décor transformé en immense enseigne numérique. L'effet est fondamentalement putassier mais ici, il participe à une abstraction séduisante du champ de bataille, comme réduit à un algorithme animé. J'oserais même ajouter qu'on se croirait dans une version kaki du simulateur d'*Assassin's Creed*. De là à dire que c'est génial, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai pas aujourd'hui. Mais, dans un genre où l'innovation semble s'être fait la malle avec la caisse enregistreuse, *Future Soldier* a le mérite de pousser son concept, parfois jusqu'à l'extrême – un niveau fera bugger le HUD et apparaître des ennemis irréels – sans jamais



Le tir groupé, facile à utiliser, permet une infiltration en douceur.

« LES DÉVELOPPEURS ONT SU RÉINVESTIR UN GAMEPLAY USÉ COMME UNE SEMELLE DE RANGERS. »

altérer la fluidité de son action. Si fluidité il y a.

Missing in action

Car pour avoir testé la version console, je me permets une gueulante : Ubisoft se fout éperdument du public PC. Si la jouabilité au clavier s'avère vite laborieuse, le scandale vient avant tout du portage graphique. Non seulement le jeu affiche un fps absurdement bas quand on cherche à profiter des coquetteries du jeu (les effets de particule notamment), mais

des bugs récalcitrants n'ont toujours pas été gommés d'une plateforme à l'autre. Il arrive même que l'on relance intégralement une mission pour cause de pathfinding déficient de ces abrutis de coéquipiers, pour peu que l'un d'eux ait décidé de se manger le mur et d'y rester collé, comme ça, pour le fun. Un tel manque de considération, s'il reste heureusement dispersé, n'en demeure pas moins crispant, car il ruine les efforts du jeu pour nous faire avaler sa pilule, déjà fade.

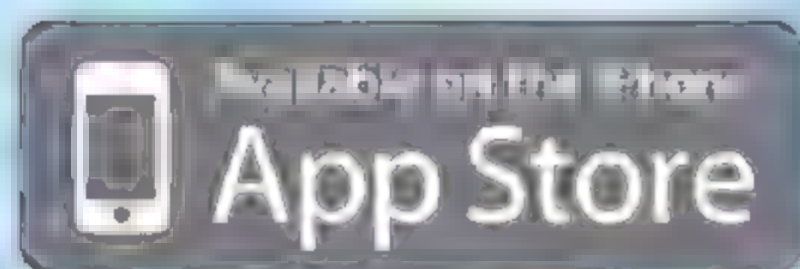
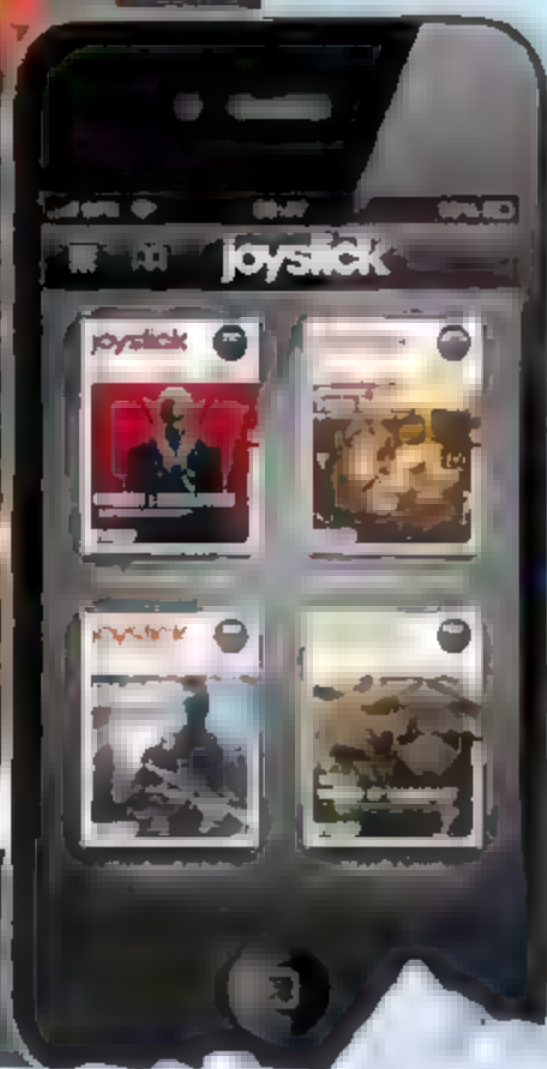
IANDO

Le multijoueur est un véritable camouflet aux fleurons du genre. Modèle d'opportunisme, il squatte ça et là les meilleures idées de la concurrence, et les adapte à sa jouabilité TPS. Tout cela respire le déjà-vu ou le prototype pour fans, mais ses échauffourées n'en restent pas moins épiques. Du moins, pour un possesseur de pad.

joystick
Joy4all

NOUVEAU

Emmenez votre magazine favori *où vous voulez !*



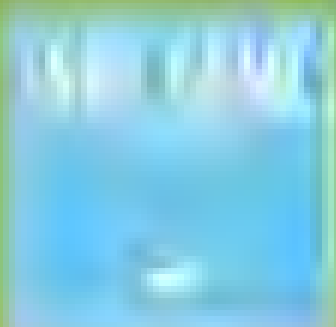
joystick

Nouveau : Téléchargez **GRATUITEMENT**
l'application **JOYSTICK*** pour iOS et Google
Play (Ex Android Market) et consultez votre
magazine favori à tout moment, en toute liberté !



* Application compatible avec iPhone, iPad, iPod Touch et toute la galaxie de smartphone Android. Joy 4 all = La joie pour tous.

JEUX INDÉ



NEWS 104

La polémique autour
d'Indie Game The Movie



EIGD 2012 106

Le jeu indé sous le soleil
de Marseille



ANNA 111

Le jeu indé sous le soleil
de Marseille

THE WITNESS

JONATHAN BLOW NOUS EMBARQUE SUR SON ÎLE



OPINION

PAR OSEF

Des bêtas, bon Dieu

Adolescente, j'étais le genre de fille à associer bêtas et benêts. C'est pas bien malin mais bon, faut quand même en tenir une couche pour volontairement se gâcher le jeu auquel il nous tarde tant de jouer. Sauf que ça, c'était avant. Avant une vie passée sur *Minecraft* qui n'a, sur mon PC, jamais connu sa version finale. Du coup, je ne peux décemment pas me traiter d'idiote. Et pourtant, je le mériterais, car rien n'est devenu plus hype que de tester de la bêta. La preuve : 14 000 péquins attendent patiemment l'autorisation de payer pour jeter un œil à *SpyParty*. Du côté de *Gunpoint*, on a dépassé les 50 000 impatients et Tom Francis, son développeur, avoue ne plus trop savoir quoi faire d'autant de volontaires. Et on le comprend. Car il n'est pas ici question de faire joujou, mais bien de l'aider à corriger des tonnes de bugs. Une tâche aussi ingrate que de devoir apercevoir un futur jeu au milieu de problèmes techniques et de textures imaginaires. Moi, si j'étais vous, je laisserais quand même les journalistes se taper le sale boulot.



Indie Game : The Movie ■ Tabernacle

INDIE GAME : THE MOVIEGATE

Louches. C'est le seul mot qui m'était venu à l'esprit après avoir interviewé Lisanne Pajot et James Swirsky, les deux auteurs d'*Indie Game : The Movie*. Ces overbookés avaient en effet insisté bien lourdement pour enregistrer notre papotage alors qu'il leur aurait suffi de répondre en un mail. Mais je ne suis pas fille à juger sur la première impression. En revanche, après avoir vu leur film, enfin leur documentaire, enfin ce truc bizarre qui a les fesses entre deux chaises, le verdict est devenu sans appel. Bon portrait, pour un novice, de ce que peut être la scène indé, il est au fond aussi crédible qu'un reportage de *Confessions Intimes*. D'ailleurs, ça y chiale pareil. Pire encore, le cas de *Fez* pose gravement problème. Certes, on pouvait

s'y attendre, vu la personnalité de son créateur autoproclamé Phil Fish. Mais certaines subtilités sont allées au-delà de mes espérances. Ainsi, le jour de la sortie, dans une scène pleine de drama digne de *Plus belle la vie*, on a pu faire connaissance avec Jason DeGroot. Autrement dit le vilain ex-partenaire responsable de tous les maux qui aurait « demandé à ne pas participer » au film. Sauf que deux jours plus tard, la mention est retirée au profit d'un « il n'a pas été proposé à l'ex-partenaire de Phil Fish de participer ». Question déontologie, on repassera. Mais il y a encore mieux dans le générique de fin, jusqu'alors passé à la trappe : le film s'est trouvé un producteur exécutif en la personne de Ken Schachter. Oui, le fondateur de Trapdoor, les développeurs... qui bossent sur *Fez* depuis mars 2011. On imagine sans mal combien ceux qui ont financé le projet via deux Kickstarter ont dû être ravis d'une telle indépendance, et d'avoir payé une pub de plus d'une heure à *Fez*. Quant à Lisanne Pajot et James Swirsky, j'ignore encore s'ils sont juste louches ou inconscients du problème. Mais quand je les ai contactés pour réagir, ils n'ont, et je le jure sur la tête de ma carte mère, pas voulu participer à cet article.

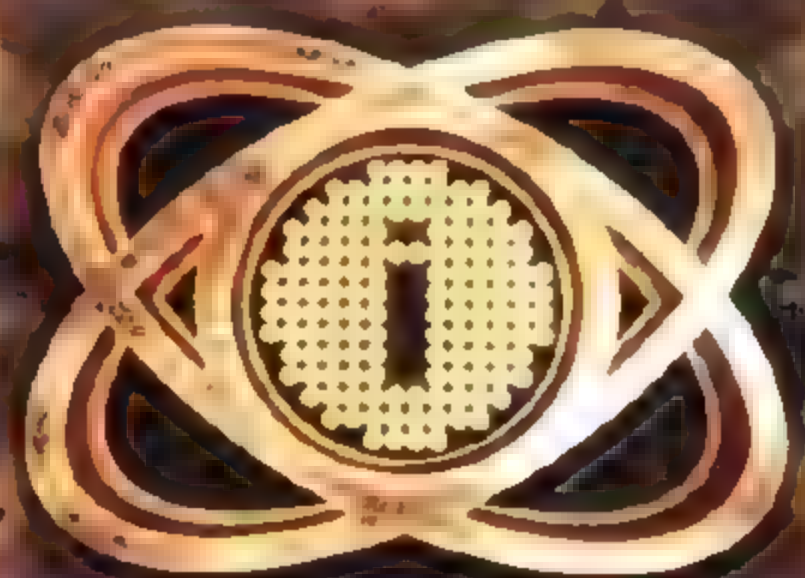
« IL N'A PAS ÉTÉ PROPOSÉ À L'EX-PARTENAIRE DE PHIL FISH DE PARTICIPER. »

JEUX DE LOIS

Je ne sais pas vous, mais moi je l'aime bien, notre petit cahier indé. D'ailleurs, même du côté de l'Independent Games Festival, on en raffole. Bien sûr, je n'ai aucune preuve. Mais le fait que ces petits malins changent leurs règles de remise de prix un mois après que je leur aie conseillé de le faire, ce n'est quand même pas rien. Jugez plutôt : à partir de cette quinzième édition, les jeux ayant déjà été finalistes ne pourront plus se représenter. Et moi, dans le Joystick de mai, je disais quoi ? Les partis pris couillus, le copinage à proscrire et les nouveaux jeux qu'on veut voir pointer le bout de leur nez... Au fond, le président Brandon

Boyer, il ne dit pas mieux : « Nous avons commencé à nous écarter des principes fondamentaux du festival : mettre en évidence de nouvelles œuvres de développeurs novices ou établis. » Les créateurs auront donc intérêt à présenter leur jeu l'année où il a le plus de chances de gagner, sous peine de devoir attendre leur prochain titre pour briller. Autre changement notable, et logique : la catégorie jeu mobile disparaît au profit d'une intégration dans tout le palmarès. Par répercussion, les finalistes sont désormais six au lieu de cinq. Une très bonne nouvelle, sauf pour ceux qui se sont fait piquer la première place par Fez l'an dernier.

L'Independent Games Festival a remis un trophée en point d'information.



Scale ■ Chérie, j'ai tout rétréci

TAILLE DE GUÊPE

Il fallait que cela arrive : un jour, mes années d'architecture devaient servir à quelque chose. Voilà, on y est, parlons donc d'échelles. Non, pas celles avec les barreaux qui portent la poisse quand un chat noir monte dessus à l'envers. Celles qui ont fait de *Scale*, le jeu de Steve Swink présenté lors de l'IndiCade et de l'E3, l'objet de toutes les convoitises. Il faut dire que le monsieur n'y va pas de main morte avec son jeu de puzzle en vue subjective, et nous offre une de nos plus belles armes, celle qui permet de faire d'un papillon un géant pour sauter sur son dos, ou d'un arbre qui bloque le chemin un brin d'herbe à écraser. Ah, si seulement je l'avais eu avant de tester la bêta de *The Witness*...



BRÈVES

Alpha ProtoScrolls

Les bêtas, c'est bien. Les alphas, c'est encore mieux. Fort de ce principe, Mojang (*Minecraft*) vient de lâcher dans la nature son *Scrolls*. En précisant au passage que les participants de la Minecon 2011 devront attendre de voir si les serveurs tiennent le coup pour bénéficier de leur droit d'entrée. En échange, la version finale leur sera offerte. Un peu bizarre. Mais si problème il y a, cette fois, ce ne sera pas à cause de Bethesda.



Les six compagnons

C'est officiel, Edmund McMillen (*Super Meat Boy*) en veut à votre argent. Pour ce mois d'août, il a donc décidé de sortir un bundle, *The Basement*, contenant cinq de ses jeux retravaillés (*Aether*, *Time Fcuk*, *Spewer*, *Grey Matter* et *Coil*) ainsi qu'un titre encore tenu secret. Vendu dans les quatre euros sur Steam, le pack devrait contenir de nombreux bonus. Et permettre à sa femme de rajouter tout plein de jolis gadgets dans leur boutique Etsy. Voire de relancer l'économie.

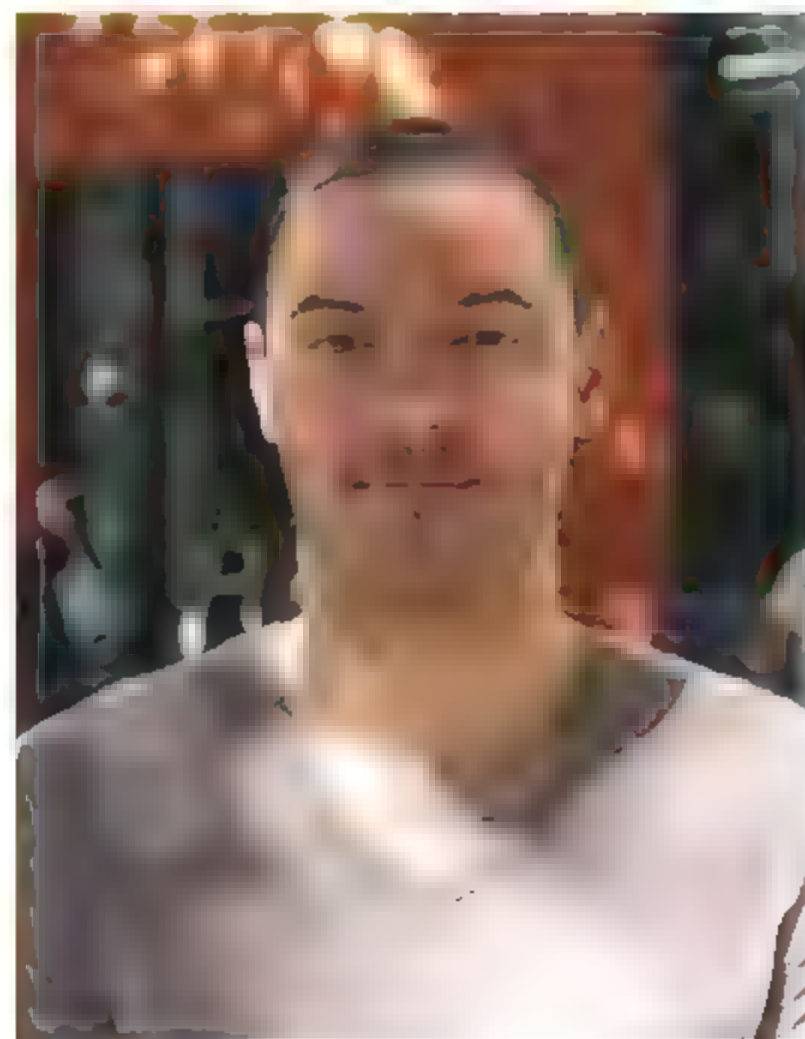
Eau pétillante

Si Jika n'avait pas décidé d'ouvrir ce magazine sur une photo d'*Amnesia 2*, ces quelques lignes auraient sans aucun doute été consacrées au trailer du jeu. Oui mais voilà, l'indé c'est tellement chouette que ça s'étend partout. Un peu comme un café renversé. Ou comme une goutte d'eau nommée *Walter*. Celle-ci pousse, sous des airs d'*Fluid*, mais en mieux, le sympathique trailer du titre des Lyonnais de Blossom Minds. Et moi, ça m'a donné bien soif. <http://tiny.cc/gn90gw>





Version boîtes de classiques indé. Une spécialité d'Head Up Games, société allemande de publishing.



Olivier Lejade, lauréat du Prix de l'innovation pour *Meatspace Invasion*.

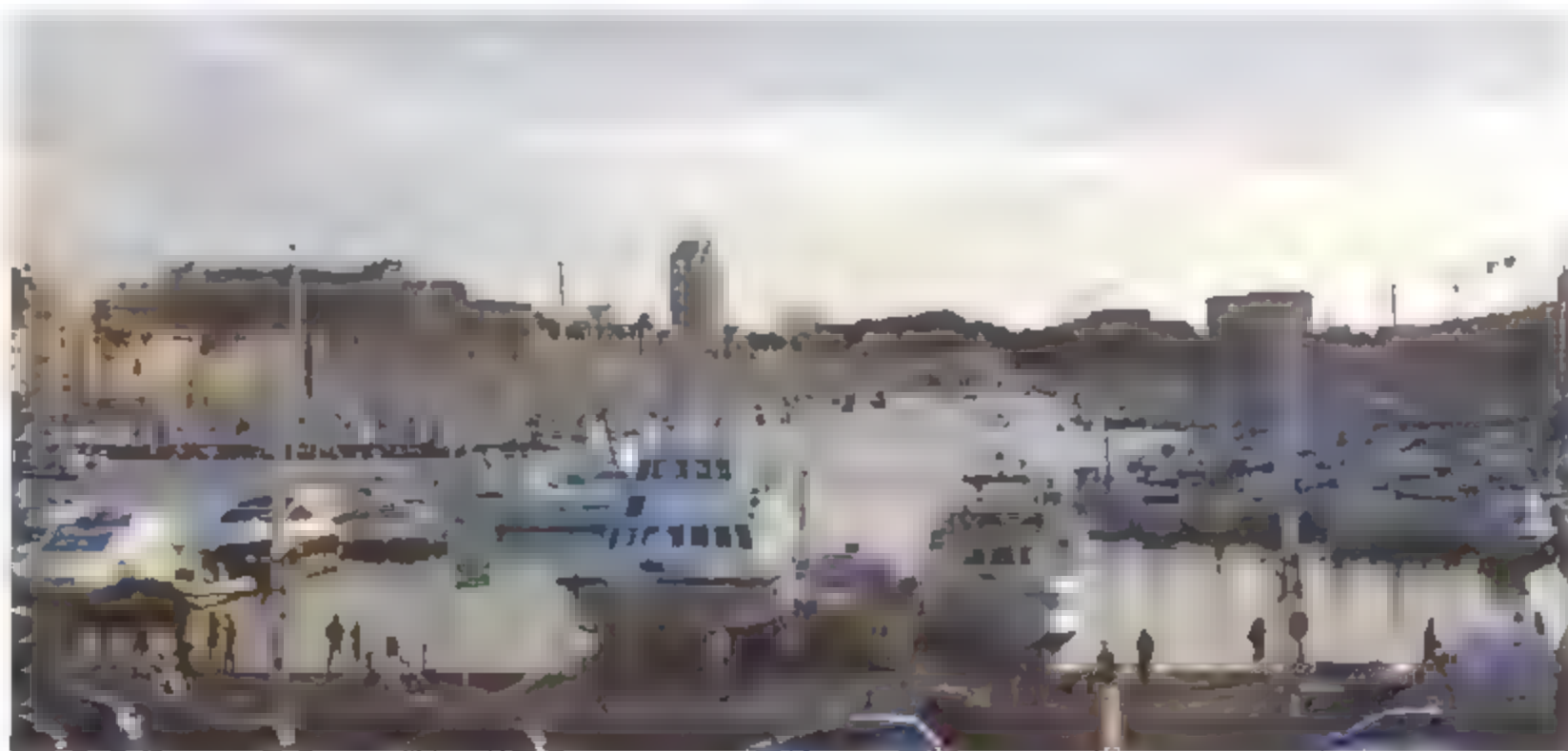
DES INDÉPENDANTS PEU CHERS

Les premières rencontres professionnelles du jeu indépendant se sont tenues à Marseille, début juillet. Un événement qui a su poser un état des lieux et ouvrir un espace ouvert au débat. En plus, on y était.

Alors que la ville phocéenne se réveille sous la fraîcheur des lendemains de canicule, les EIGD (European Indie Game Days) se terrent dans les sous-sols de la grande bibliothèque de l'Alcazar, prêts à ouvrir leurs portes. Initiés par Thierry Platon, vice-président du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) très engagé dans la créativité numérique, les EIGD ont cette ambition de proposer, en 48 heures, un tour d'horizon de la scène indé, sous forme de débats et tables rondes. L'événement a beau essayer quelques plâtres, l'ambiance se fait vite conviviale. Invité d'honneur, Jeff Minter ouvre le bal. Vétéran superstar du jeu indé, le Britannique revient sur un parcours mouvementé, tiraillé entre Atari, *Space Girafe* et sa lande galloise où il développe aujourd'hui des jeux sur iOS en toute quiétude. Lunettes fumées, tignasse jusqu'aux épaules, posture timide et regard perché, Minter semble avoir façonné l'image

du nerd beatnik à lui seul. L'homme témoigne pourtant d'une belle lucidité quant à son parcours : « Je suis quelqu'un de profondément égoïste, je fais des jeux d'abord pour moi. J'ai vécu une vie d'happy game maker, à défaut

d'être un grand businessman. Le jeu doit rester un socle expérimental où la créativité l'emporte sur le profit. On est peu à le croire, mais on tient bon. » Devant lui, une salle, à moitié remplie mais conquise, applaudit le



Celle-là, c'est pour énerver tout le monde : vue sur le vieux port, avec pastis et cahouètes à la main.

grand pionnier du genre. On trouve de tout dans ce public : petits, voire micro-studios de développement venus pour présenter leurs créations, « célébrités » du milieu, représentants de « gatekeepers » (plateformes de téléchargement type Steam ou PSN) et éditeurs venus tâter le terrain. C'est le cas de Julien, qui vient de lancer Hexagame, une société d'édition de jeux sur browser Web. Sa venue, certes motivée par la prise de contacts pro, se teinte aussi d'une conviction personnelle : « Je suis là pour défendre ma position d'éditeur, aller contre ce manichéisme selon lequel il y aurait des artistes d'un côté, et de bêtes marchands capitalistes de l'autre. On a l'impression de rejouer une lutte des classes dès qu'on parle d'indépendance ! »

Nerf de la guerre

La question financière, sujet épineux, occupera pourtant la plupart des conférences de la journée : financement, marketing, relations presse, etc. Une question qui se marie difficilement avec l'idéal indie, et qui en soulève une autre, plus complexe : c'est quoi, finalement, être indé ? Indépendant de qui et de quoi, déjà ? Un synonyme de liberté créatrice totale ? Un système débarrassé de la notion du profit pour celle de l'art ? Si je suis un petit studio qui gagne un slot sur le XBLA ou sur Steam, ai-je déjà vendu mon âme indé au diable ? Il faut reconnaître aux organisateurs des EIGD ce mérite d'avoir su miser sur un éclectisme de ses intervenants, défendant chacun leur chapelle. Ce qui n'empêche pas certains petits développeurs de hausser le ton en public, un peu chamboulés par un langage technico-commercial qu'ils jugent inapproprié dans le landerneau de l'indépendance. C'est l'éternel débat de l'idéalisme contre le pragmatisme qui se joue ici. Personne ne semble avoir tort ni raison, mais le débat est là,



Table ronde sur le transmedia avec, de gauche à droite : Frédérique Dournic, Eric Viennot, Stéphane Natkin, David Calvo et Thierry Platon.



Douglas Alves, membre illustre de M05, a présidé la table ronde sur le thème « Financement et distribution du jeu indépendant ».

« SI JE SUIS UN PETIT STUDIO QUI GAGNE UN SLOT SUR LE XBLA OU SUR STEAM, AI-JE DÉJÀ VENDU MON ÂME INDÉ AU DIABLE ? »

ce qui reste toujours un signe salubre. Mais, quand Julien Villedieu sort les chiffres officiels du SNJV, tout le monde se met d'accord. En France, deuxième pays producteur de jeux vidéo d'Europe, 500 millions d'euros sont investis chaque année dans la production de jeux et la création d'entreprise. En raison d'un coût réduit de production et d'un large champ d'innovation technique, la plateforme tactile, à l'instar de l'iOS, supprime aujourd'hui toutes les autres niches des petits développeurs.

Également sur place (*Joystick powaa*), Eddie Walou s'étonnera d'ailleurs, à raison, de voir un nombre très réduit de développeurs indé PC dans les parages, la majorité étant déjà passée sur tactile. Mais le taux de reconversion du Freemium (version gratuite d'essai) vers le modèle payant, lui, ne dépasse pas les... 0,7 %. Quand on sait qu'une dizaine de jeux indé sortent par semaine (voire par jour) sur iOS ou Android, la réalité des chiffres fait mal : un marché sursaturé par l'offre, là où la demande

et l'apport financier sont totalement volatiles. Au terme de cette première journée, certaines dents grincent. Des petits développeurs m'avouent leur déception devant un discours global, trop consensuel selon eux : « On a fait le voyage et payé cher pour venir. On pensait assister à quelque chose de nouveau en France, un peu anar. Entendre des expériences de développeurs, des discours engagés. Là, c'est bizarre, on a plus l'impression de subir un coaching pour game-devs débutants. En

« LUNETTES FUMÉES, TIGNASSE JUSQU'AUX ÉPAULES, POSTURE TIMIDE ET REGARD PERCHÉ, MINTER SEMBLE AVOIR FAÇONNÉ L'IMAGE DU NERD BEATNIK À LUI SEUL. »

plus, la plupart des intervenants ne sont pas si indépendants que ça, le discours est biaisé. » Le cocktail de soirée viendra heureusement calmer les esprits. Une fois passée la remise des quatre EIGD Awards (cf. encadré), le pastis et les petits fours favorisent les discussions incongrues et animées devant le vieux port, et certaines se poursuivront tard dans la nuit, avec moult indiscretions éthyliques (Shadow Team, tu sauras te reconnaître).

Poésie, quand tu conclus

Le lendemain n'a que faire des orgies nocturnes : les débats reprennent de plus belle, avec ou sans gueule de bois. Plus relâchée, la deuxième journée s'ancre sur des problématiques plus créatives. Dans des échanges passionnants, Frédéric Raynal (mister *Alone in the Dark* et *Little Big Adventure*, aujourd'hui totalement indépendant) Dino Dini, dinosaure du jeu de football (*Kick Off*, c'est lui) et Olivier Lejade, jeune lauréat d'un EIGD Award pour *Meatspace Invasion* (jeu entièrement géolocalisé sur iPhone) débattent de la question de l'innovation et démontent bon nombre de stéréotypes sur le sujet. « L'innovation, c'est comme le photon, la particule de la lumière. Quand on commence à l'observer et qu'on croit la saisir, elle s'est déjà fait la malle », assène Dini, déclenchant une salve d'applaudissements. Les festivités se clôturent avec une dernière joute sur le

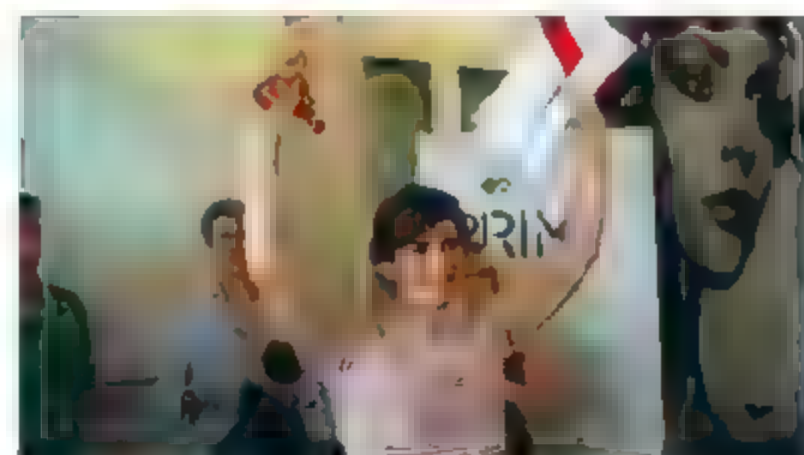
transmedia, tout aussi riche en voltiges verbales. Autour du micro : Stéphane Natkin, directeur de l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques, Eric Viennot, expert du genre depuis *In Memoriam* (venu présenter *Alt-Minds*) et David Calvo, artiste aux multiples casquettes et game designer chez Ankama (*Wakfu*). À la phrase de Viennot : « Si le cinéma est l'art du XX^e siècle, le jeu vidéo est sûrement celui qui fera l'art du XXI^e », Calvo acquiesce : « Il y en a assez des mecs qui te théorisent à tout bout de champ la différence entre le réel et le virtuel. "Narratologie, ludologie", tout le monde s'en fout ! La narration c'est le jeu lui-même, c'est de la poésie ! » La tournure a beau en faire sourire certains dans le public, elle apporte un vent inédit au pragmatisme ambiant. À Calvo de surenchérir, presque possédé : « Les gens ne soupçonnent pas la portée créative d'un jeu vidéo. Le jeu vidéo, OK c'est du code, OK c'est contraignant. Mais quand on sait déchiffrer ce langage, on peut très bien en tirer du poétique. La poésie, ce n'est pas dessiner des fleurs et des arcs-en-ciel, c'est trouver un interstice entre des blocs de réalité. La véritable indépendance créative, elle se joue là-dessus. » Viennot opine du chef : pas mieux. La Marseillaise du jeu indé peut se clôturer tranquillement, elle aura eu sa conclusion lyrique.



Jour 1, les premiers intervenants s'installent dans les sous-sols de l'Alcazar.



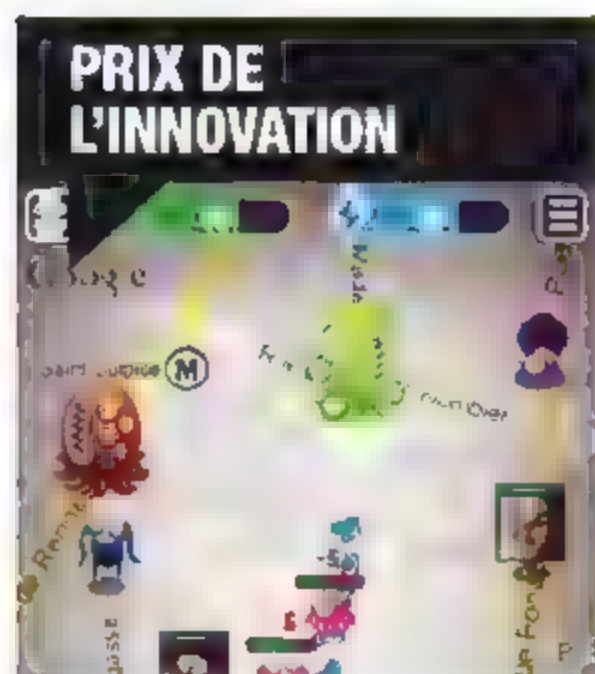
Jeff Minter revient sur trente ans de carrière de game designer indie.



Mario von Rickenbach, grand vainqueur des EIGD Awards, avec le jeu *Mirage*.

IANDO

ET LES VAINQUEURS DES EIGD AWARDS SONT :



Meatspace Invasion
(Mekansleep/C4M, France)



Mirage
(M. von Rickenbach, Suisse)



Squids
(The Game Bakers, France)



Shadow Diver
(Gamagora, France)

Mario von Rickenbach
Créateur du jeu «Mirage»



DESIGNER D'EXPÉRIENCE

En marge des conférences, les EIGD récompensaient certains des meilleurs jeux indé de l'année. Le grand gagnant : *Mirage*, un jeu suisse qui a décroché le Grand Prix et le prix de l'originalité. Pendant que Ianoo faisait tout le boulot, l'air de rien, je suis allé poser quelques questions à son créateur.

Joystick : Le gameplay de *Mirage* semble assez obscur ! On dirait un mélange entre *Spore*, *Ecco the Dolphin* et l'univers de Terry Gilliam. J'ai bon ?

Mario von Rickenbach : C'est un jeu volontairement lent, qui met l'accent sur l'exploration. Au départ, on ne dirige qu'un chapeau, qui ne perçoit le monde que de manière très floue. Pour bouger, il faut commencer par trouver un pied. Puis, en trouvant des yeux, on commence à y voir plus clair, ce qui ouvre de nouveaux chemins et de nouvelles interactions. Plus tard, on trouvera des bouches, etc. Contrairement à *Spore*, le but n'est pas d'être le plus fort : c'est davantage une question d'interactions subtiles et plaisantes entre le joueur et le monde. Enfin, j'adore le travail de Terry Gilliam, mais je me suis plus inspiré du surréalisme que des Monty Python.

À l'IGF, vous aviez déjà été nommé pour le prix de l'excellence visuelle [NDLR : prix finalement remporté par *Dear Esther*].

Quelle place accordez-vous à l'esthétique ?

M.v.R. : Une des choses les plus importantes dans un jeu, c'est la façon dont ses différents aspects interagissent entre eux. Je ne suis clairement pas un « pur » développeur ou game designer, mais plus globalement un designer d'expérience de jeu. C'est très important de travailler sur tous les aspects en même temps, tout en cherchant à déterminer ce qui est le plus important. Pour *Mirage*, je me suis effectivement surtout concentré sur le graphisme, mais d'autres de mes jeux, comme *Rakete*, *Straight* ou *No Chaser*, par exemple, ont des graphismes très basiques, parce que leur intérêt vient plutôt du gameplay.

On sent quand même qu'il y a toujours une certaine recherche, ne serait-ce que parce que vous ne faites pas dans le pixel art !

M.v.R. : En faisant du pixel art, un développeur renonce à créer un style graphique unique. Cela dit, ce n'est pas forcément un problème, puisque cela lui permet de se concentrer sur d'autres choses ! Mais, personnellement, ça ne m'intéresse pas de créer des jeux rétro : je ne suis pas nostalgique de cette époque, je n'ai jamais eu de Game Boy ou de NES. Et puis, il y a tellement de nouvelles voies à explorer, pourquoi se cantonner à ce qui a déjà été fait ?

Où en êtes-vous du développement ? La version que vous avez envoyée à l'EIGD était-elle jouable ?

M.v.R. : Oui, mais c'était plus un jouet qu'un jeu. Un petit bac à sable. En fait, en ce

moment, je me concentre sur un autre projet, *Krautscape*. J'espère qu'on pourra le sortir très vite, pour que je puisse me consacrer entièrement à *Mirage* !

Et l'EIGD, qu'en avez-vous pensé ?

M.v.R. : Bien sûr, c'était super d'avoir des retours positifs sur *Mirage*. Ces événements sont aussi l'occasion de rencontrer des gens : en tant que développeur indé sans le moindre budget marketing, voire sans budget tout court, ce genre de publicité est un bon moyen de faire parler du jeu ! Quant aux conférences, elles étaient très intéressantes, surtout pour moi qui ne connaissais pas vraiment la scène indé française. J'aurais peut-être juste aimé qu'il soit davantage question des aspects culturels du jeu, et moins de business. Mais évidemment, c'est difficile de faire l'impasse.

PROPOS RECUEILLIS PAR EDDIE WALOU



Genre Aventure, exploration, réflexion / Développeur Number None / Site <http://the-witness.net> / Sortie NC

TEMOIN LUMINEUX

THE WITNESS

Après avoir fait le moulin toute une nuit pour chasser un moustique, la vérité m'a soudain frappée : Jonathan Blow est un Don Quichotte qui réussit. Et moi je n'ai bientôt plus de sang.



Avec *The Witness*, Blow fait dans le coloré joyeux à la Nintendo. Attention, spoiler : il y aura même des arbres roses.

BÊTA



Sans dévoiler aucune des bottes secrètes qu'on devine en sa possession, *The Witness* arrive à être enchanteur, addictif et marquant. Une bonne claque qui risque de faire beaucoup de bien à sa sortie.

Quand on est du genre à passer vingt minutes sur un menu pour choisir le bon plat, la question « qu'emmènerais-tu sur une île déserte ? » mène souvent au plantage et redémarrage du cerveau en mode sans échec. Par bonté d'âme, je vous épargnerai donc ce long silence gênant qui peuple ma dure réflexion et le reboot qui suit. Surtout que depuis quelques jours, j'ai tranché : sans aucune hésitation possible, sur une île déserte, j'emmènerai Jonathan Blow. D'abord, parce que dans ce petit paradis, l'Obi-

Wan du jeu indé restera en retrait. Pas de papotage inutile, pas de prise par la main pour m'expliquer la vie, ni même de volonté – pour l'instant – de me raconter une histoire dans ses grandes et longues largeurs. L'homme a des choses à dire, et dans le petit coin de paradis qu'est *The Witness*, il le fera sans nul doute subtilement.

Un grain à moudre

Soucieux de ne rien gâcher avant la version finale, il s'est bien gardé de nous montrer en quoi son île, comme *Braid* en son temps avec la plateforme, transfigurera le jeu d'aventure. Mais la promesse est bien là, et l'envie de le croire aussi. Car l'heure passée dans la cage dorée créée par ses soins pour présenter le titre était des plus exquises. Il n'aura d'ailleurs pas fallu plus qu'une porte poussée pour que l'univers nous

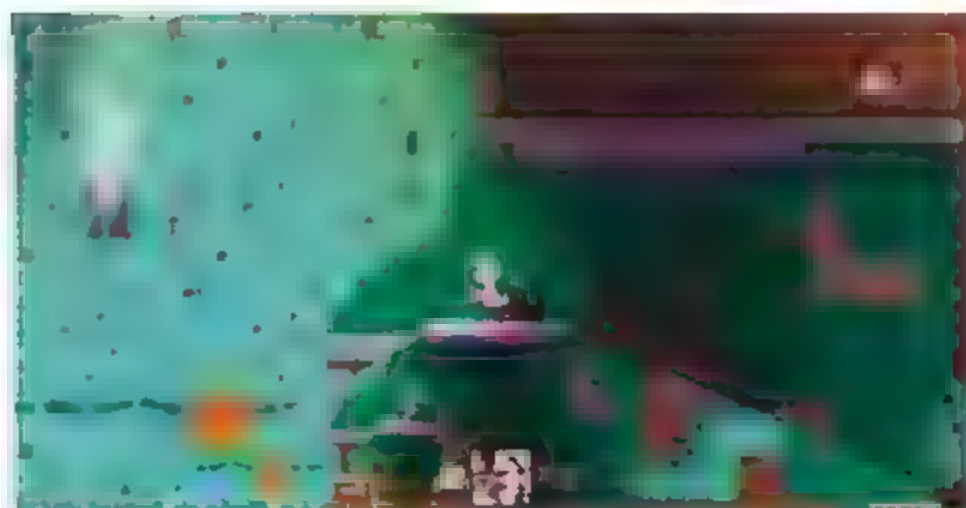
séduise dès la première seconde. Et pas plus d'un puzzle sur la quinzaine qui a été présentée pour comprendre que les 400 à venir laisseront une trace dans nos esprits. Sous ses faux airs de *Myst*, cette bêta ne dévoile rien, tout en développant pourtant ce qu'il est nécessaire de savoir. Elle laisse une empreinte indélébile, celle des vrais souvenirs, sur une île d'ailleurs pas si déserte. Car en ce jour de juin, quand j'ai escaladé une butte par simple envie de voir le moulin qui se devinait au loin, j'ai su. Une certitude confirmée quelques secondes plus tard, après avoir contemplé mon ombre, puis relevé la tête et vu mon souffle se couper face à ce qui s'étendait sous mes yeux. Tout cela n'a rien d'un désert. Jonathan Blow vit sur cette île, et c'est encore mieux.

OSEF

« CETTE BÊTA LAISSE
UNE EMPREINTE
INDELEBILE, CELLE DES
VRAIS SOUVENIRS. »



Notre savant fou a un problème de taille : il a trouvé malin de réaliser une partie de son labo à échelle réduite.



Remonter cinq fois dans le temps pour ouvrir une porte : on ne peut plus pratiquer.

Genre Plateforme à puzzles

Développeur
Smudged Cat Games

Âge conseillé Tout public

Site www.smudgedcat.com/gateways.htm

Prix Environ 9 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Processeur dual-core 2,0 GHz,
256 Mo de RAM, carte graphique
compatible Direct X 10

Texte & voix Anglais

SCÉNARIO ET VIE DE JEU

GATEWAYS

Steam ayant attendu que mon compte soit à sec pour solder, j'ai dû me faire une raison. Pas de *Quantum Conundrum* avant Noël. Juste des pâtes, de l'eau et un très bon petit ersatz.

Je crois qu'il faut qu'on parle. Mais non, je ne vais pas vous plaquer. De toute façon, ce n'est pas vous, c'est moi le problème. J'en suis d'ailleurs désolée. Car je vous ai bien vus guetter un petit rayon de soleil par la fenêtre durant tout le mois de juillet. Mais s'il n'est pas venu, c'est qu'il y avait une raison : Météo France l'a annulé. Pourquoi ? On ne pouvait pas se permettre une nouvelle canicule, car j'avais déjà tué bien trop de vieux. Bon, dans les faits, il n'y en avait qu'un. Mais entre les 65 empalements sur des picots de glace, les 80 électrocutions et les 4 reboots de rage sur une seule énigme, nos aînés ont probablement bien assez souffert. En temps normal, je déchargerais sans doute ça sur le dos du vieillard

sénile. Cet abruti s'est endormi, laissant un petit malin mettre un foutoir sans nom dans son immense labo. Abandonner tant de technologies au premier venu, ça mérite d'ailleurs probablement la mort. Sauf que bon, s'il y est passé 149 fois, c'est surtout parce que, loin d'être patiente, j'ai gaspillé tous mes bijoux permettant d'acheter des aides.

Savant calcul

Mais le vieillard est très loin d'être innocent. Après tout, c'est lui qui a insisté pour rejoindre son ordinateur de contrôle. Sans oublier qu'il a eu la géniale idée de construire un labo plein de portes fermant à clé. Et dont l'ouverture nécessite bien sûr de se creuser un peu la tête (parfois beaucoup, d'où un système d'aide en deux temps,

précisant si l'on doit attendre plus tard pour résoudre l'énigme, puis montrant la solution). Tout ça, je ne suis pas dupe, dans le seul but de justifier l'existence de son fusil à portail et de ses multiples options : changement de taille, inversion de la gravité et même voyage dans le temps. Une jolie palette de possibilités rendant la résolution des puzzles assez grisante. Futé, joli, *Gateways* ne pêche au fond que par des commandes parfois un peu imprécises et un timing serré compliquant du coup l'affaire. Mais pour une fois qu'on ne nous réinvente pas *Portal* dans un jeu en 3D subjective, le plaisir n'est pas à boudier. D'ailleurs, avant de quitter le vieux, je lui ai quand même filé un verre d'eau. Et ça, c'est un signe.

OSEF



- Addictif et malin
- Le fusil à portail
- Le système d'aide exemplaire
- Commandes non paramétrables
- Parfois approximatif

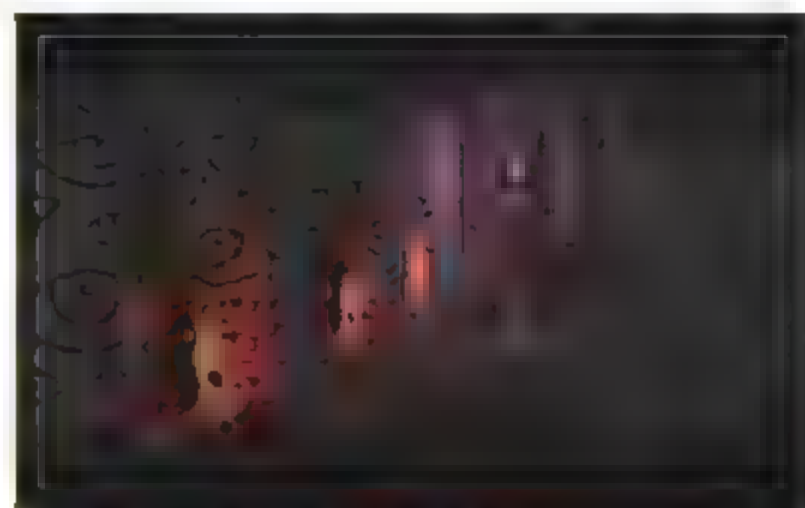
VERDICT **15/20**



C'est chou non? Si on met de côté tous les effets pénibles à base de bloom et compagnie, *Anna* est quand même plutôt mignon.



J'ai fini par virer tous les effets next-gen à vomir, sinon j'y serais encore.



J'avais déjà la nausée, mais le masque et sa vision déformée m'ont achevé.

Genre Aventure

Développeur DreamPainters

Équipement conseillé

Un sac à vomir

Site <http://dreampainters-anna.blogspot.fr/>

Prix Environ 8 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Un minitel

Texte & voix Anglais

CRITIQUE

ANNA

À deux jours de décoller pour Rome, une bande d'indépendants italiens perpétuent un attentat contre mon oreille interne. Si c'est ça, je pars en vacances à Dunkerque.

Quand Osef m'a refilé ce test sous prétexte qu'elle s'était cassé la main lors d'une compétition de curling outdoor, que la vue à la première personne la rendait malade et que sa mère lui avait fait jurer de ne plus jouer à des jeux d'aventure, je me suis dit qu'il y avait quand même des moyens plus simples de tirer au flanc. Mais la bougresse disait vrai (quoique pour le curling j'ai un doute) : oui, *Anna* file le mal des transports. Je ne sais pas si c'est le bloom omniprésent, les effets de lumière chelou, le FOV, la souris trop sensible, l'interface mal foutue ou le fait que le personnage se traîne lamentablement tandis que le bruit de ses pas laisse entendre qu'il fait des claquettes, mais c'est véritablement avec le cœur au bord

des lèvres que j'écris ce test. Quoi qu'il en soit, vous comprendrez qu'à force de faire mumuse avec mon oreille interne, cette pauvre Anna est devenue la cible bien légitime de ma rancœur.

Bloom ! Quand notre cœur fait bloom !

Sur le papier, il n'y a pourtant pas de quoi se formaliser : *Anna* est un point & click en vue FPS, un mini-*Myst* sous influence *Amnesia*. On commence devant une petite maison perdue dans les Alpes. C'est drôlement joli, il fait beau, on se dit que tout va bien se passer. Et puis on essaye d'ouvrir la porte de la bicoque et là, c'est le drame. Pensez donc : pour résoudre cette première énigme, il faut poser une pomme de pin sur un miroir, y

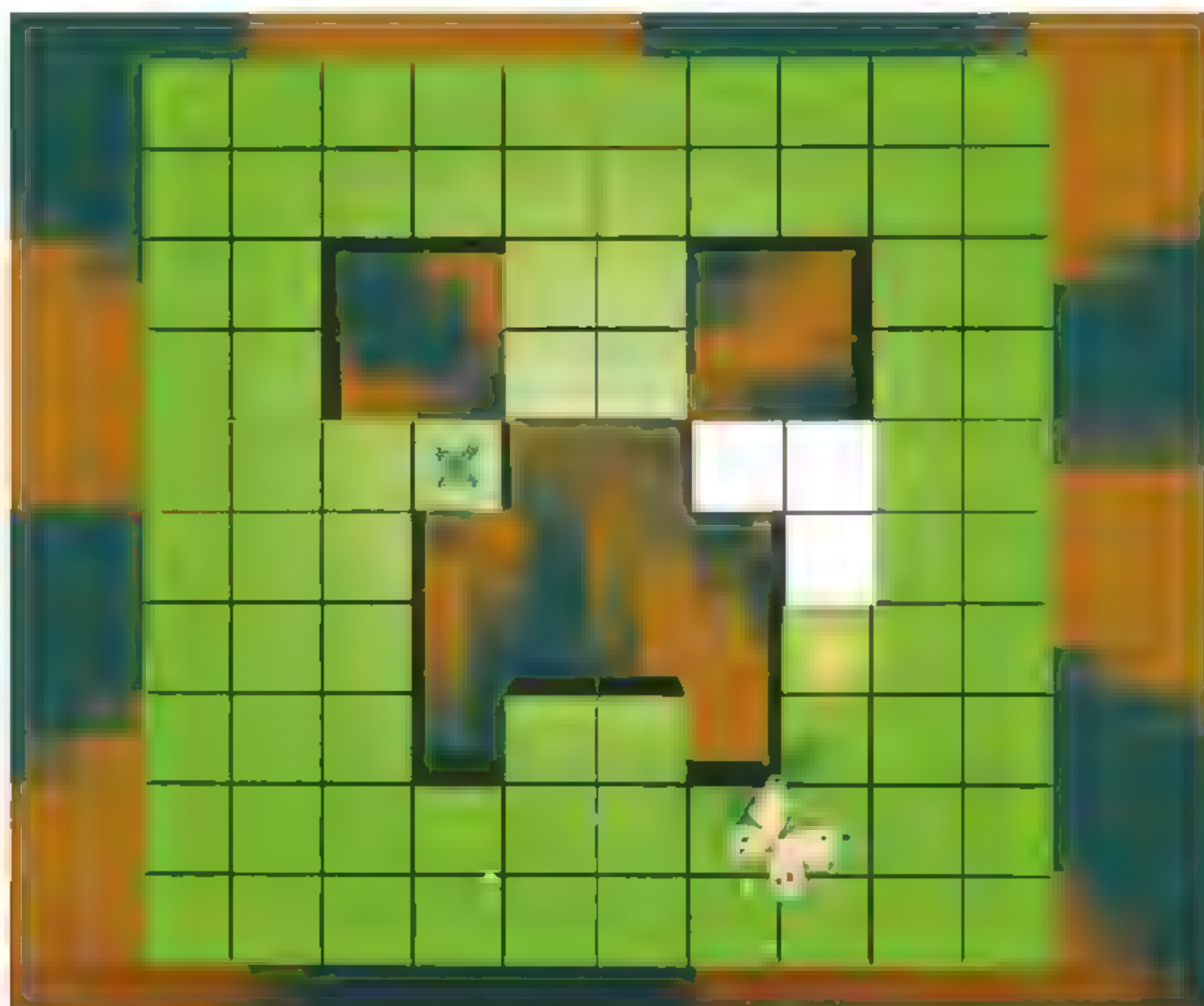
mettre le feu, puis verser de l'eau sur le tout. Vous ne voyez pas le rapport ? Moi non plus. Mais le pire, c'est que ça se gâte encore après. Je pense notamment à ce moment où il faut enduire d'engrais des racines, avant de les nicher dans des alcôves, de verser de la cendre dessus et d'y mettre le feu. Sur le coup, je n'ai pas compris où les développeurs voulaient en venir, mais rétrospectivement, je me demande s'il ne s'agit pas d'une sorte de métaphore, comme s'ils avaient voulu nous donner la recette de ce qu'ils ont fumé. Dommage, parce qu'*Anna* reste plutôt mignon pour un projet qu'on devine fauché. Mais quand on gratte un peu, il n'y a quand même pas grand-chose à sauver derrière.

EDDIE WALOU



- Un faux air d'*Amnesia*
- Très joli (du moins au début)
- Fins alternatives
- Énigmes et intrigue incompréhensibles
- M'a (vraiment !) donné envie de vomir
- C'est court

VERDICT 08/20



Dédale n'est pas le genre à balancer des coups de coude appuyés, mais il réserve quelques petits dîns d'œil.



L'angoisse, terrible, quand on s'aperçoit soudain qu'on a fauté.



Certaines cases ne font pas la même taille, ou doivent être traversées plusieurs fois.

Genre Puzzle

Développeur Sergey Mohov

Âge conseillé Vieux avant l'âge

Site <http://dedalegame.com>

Prix Environ 2,50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Un PC avec une souris et un écran

Texte & voix Anglais

CONTRIBUTION DE PAUL

DÉDALE

À l'issue d'une vie bien remplie, certains trouvent l'amour, Dieu, ou la recette du Nutella. Moi j'ai trouvé *Dédale*, et ça me suffit amplement.

Il est des moments dans une vie d'homme où l'envie de disparaître loin de l'agitation du monde se fait irréprensible. Des moments où, rendue folle par trop de bouclages, trop de Chiliens, trop de jeux émetiques, même la plus aguerrie des âmes est tout entière traversée du besoin incoercible de prendre le large et de s'oublier dans l'infinie grandeur du cosmos. Dans ces moments-là, chacun doit savoir trouver son havre de paix intérieur, comme un refuge mental avant l'abattement et la démence. Ce dernier îlot de raison au pays des fous, pour moi, c'est *Dédale*.

Le bout du tunnel

Quand je lance *Dédale*, la grisaille du quotidien laisse place à un

univers coloré mais sans excès, joyeux mais sans effusion. Un petit air d'accordéon m'accueille tel un vieil ami, un vrai, ceux que l'on peut perdre de vue pendant des années et retrouver comme si on s'était quittés la veille. Après une accolade franche mais sans un mot, il m'indique le chemin vers une centaine de puzzles, cent parcours anodins dont la seule prétention est de délasser mes neurones usés. La règle est simple : il s'agit de passer le curseur de la souris sur toutes les cases sans jamais repasser deux fois sur la même, à moins qu'il ne s'agisse d'une case spéciale. Il y a là quelque chose d'innocent, de presque enfantin. Quelque chose de ces bords de trottoirs sur lesquels on se tenait

en équilibre en allant à l'école. Quelque chose de ces dalles au sol, dont il fallait éviter les rainures. De ces passages piétons qu'on traversait sans jamais mettre les deux pieds sur la même bande. Les cases sont autant de touches de piano le long duquel on divaguait sans réfléchir, chacune faisant résonner une note et façonnant progressivement une mélodie délicieusement cacophonique. Pour ne rien gâcher, il y a l'intervention de ce papillon majestueux, qui suit le curseur telle une bougie dans la nuit, conférant à l'ensemble une touche de poésie et de bon goût typiquement slave. Je ne sais pas pour vous, mais moi, ça va déjà mieux.

EDDIE WALOU

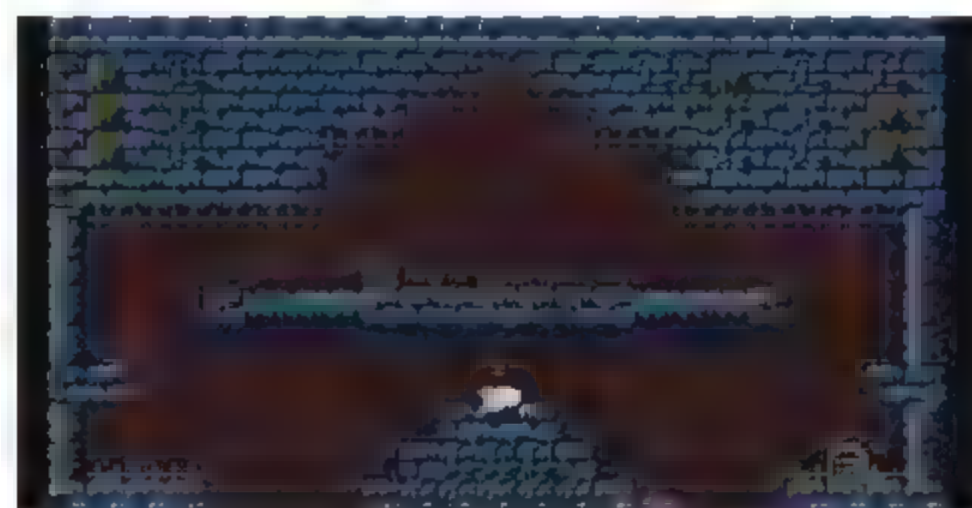
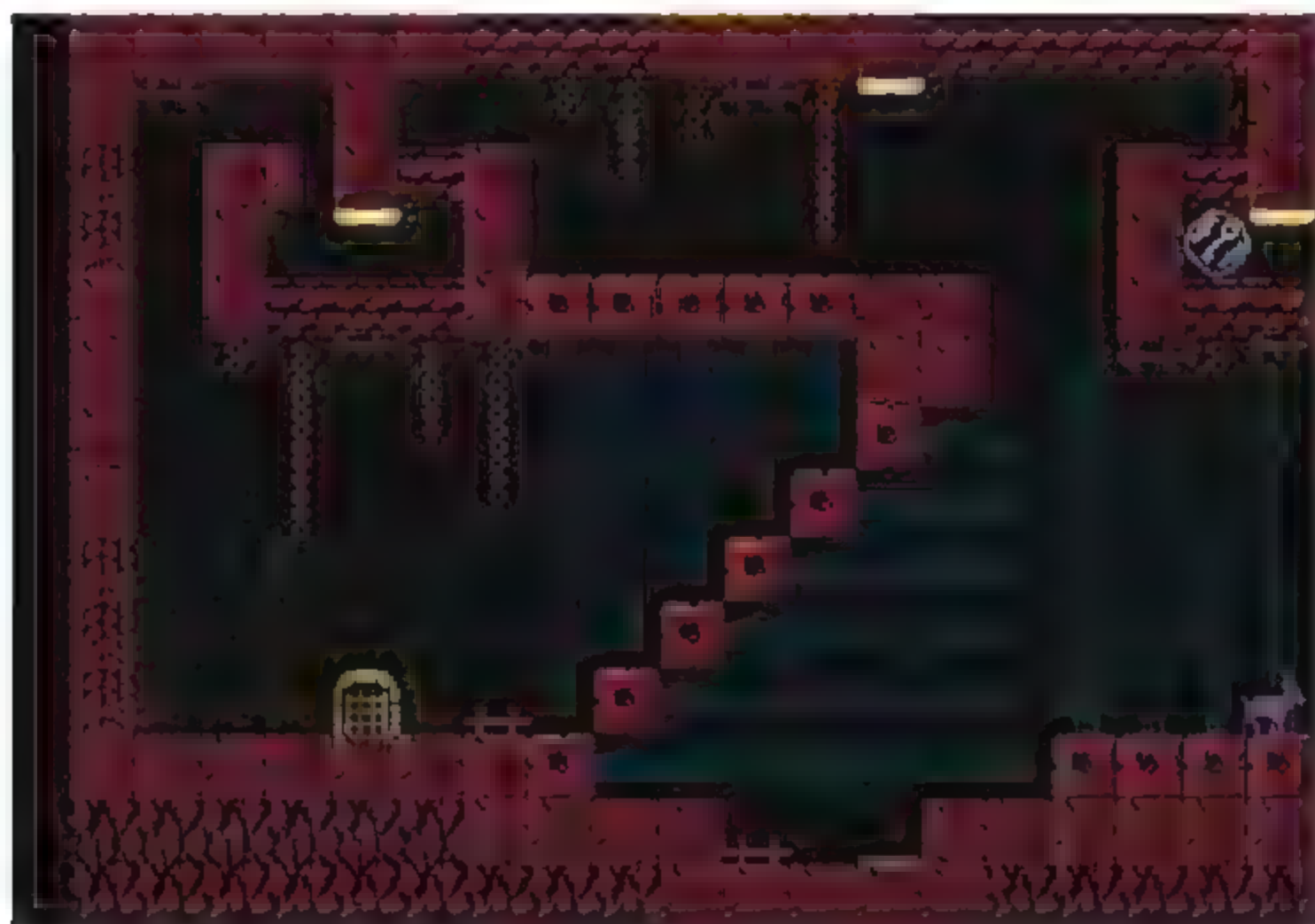


- Un accordéon
- Des dédales
- Des couleurs

- Pas encore remboursé par la Sécu
- Moins cher sur iOS
- C'est tout

VERDICT

15/20



Elle a beau être une sorcière, la chèvre ne sait pas grimper pour prendre la clé.
À Fort Boyard, c'est la souris qui gagne.

On dirait un boss, mais ce n'est qu'un mouton qui pionce.

Genre Puzzles de plateformes
Développeur : MagicalTimeBean
Âge conseillé Tout public
Site www.desura.com/games/escape-goat
Prix 4 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
Processeur 1 GHz,
carte graphique compatible
Direct X 9.0c et Shader
Model 2.0, 512 Mo de RAM
Texte & voix Anglais, bientôt
sous-titré en français

ESCAPE GOAT

ESCAPE GOAT

Avec un quota de chèvres dans ma télé réservée à *L'Amour est dans le pré*, je n'ai jamais pu lancer *Escape Goat* sur ma Xbox. Heureusement, l'écran du PC a ses propres stats.

Amis des animaux, je vous vois venir avec vos gros sabots. Alors comme ça, enfermer une chèvre pour sorcellerie, ce serait criminel ? Ben oui, tiens donc. Comme si ces bestioles étaient de petits êtres tout mignons et pleins d'innocence. Moi je les connais, ces machins à cornes, et je peux vous dire : y a pas plus fourbe. Parce que bon, on parle quand même d'un animal capable, l'air de rien, de se précipiter sur le paquet de chips d'une enfant pour le lui voler sans remords. Alors que c'était son seul repas. Et qu'elle avait marché plus de trois heures. Et qu'en plus, la montagne, ça la gagnait déjà moyen. Ce n'était pas la prison que méritait cette chèvre, mais bien la

peine de mort, oui. Du coup, ils sont bien gentils chez MagicalTimeBean, mais moi, faire sortir la cornue de sa prison, je m'en tape pas mal.

Chèvre chaud

D'ailleurs, preuve qu'elle est peu fréquentable quand il s'agit d'atteindre des recoins lugubres ou de se faire cramer, c'est toujours sa pauvre collègue de souris qui se tape le boulot. Vas-y que je la balance entre les picots pour qu'elle aille actionner un interrupteur, ou que je l'assomme pour qu'elle le tienne bien appuyé. Voire même, encore pire, que je lui fasse braver tous les dangers pour, une fois un lieu calme atteint, me téléporter à sa place. Honnêtement, y aurait matière à appeler la SPA. Sauf que bien

sûr, elle se défendrait cette chèvre, bêlant un : « Je ne pouvais pas faire autrementnnnt. Toute seuuuuule, je n'aurais pas pu atteindre la pooooorte ». La vérité, c'est surtout que les puzzles étaient trop coriaces pour son intelligence limitée. De toute façon, il faudra qu'elle s'y fasse : c'est bien un humain qui a (parfois difficilement) trouvé ses plans d'attaque et organisé la bataille méthodique pour enclencher les mécanismes dans l'ordre, afin d'ouvrir la voie. Et si elle n'est pas contente, c'est pareil. Une fois la cinquantaine de niveaux finie, plus les bonus ajoutés pour la version PC et ceux créés par les joueurs sur l'éditeur, elle n'aura qu'à retourner se faire traire.

OSEF



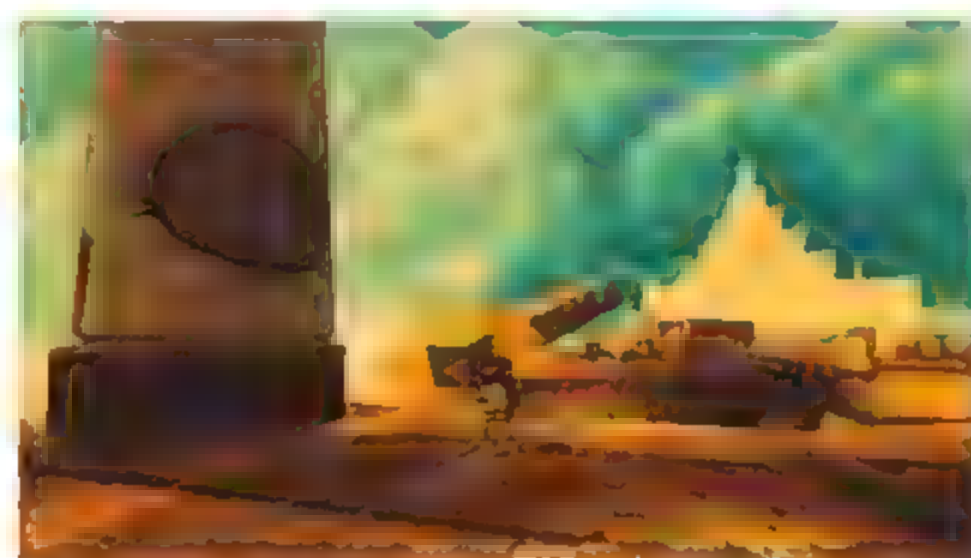
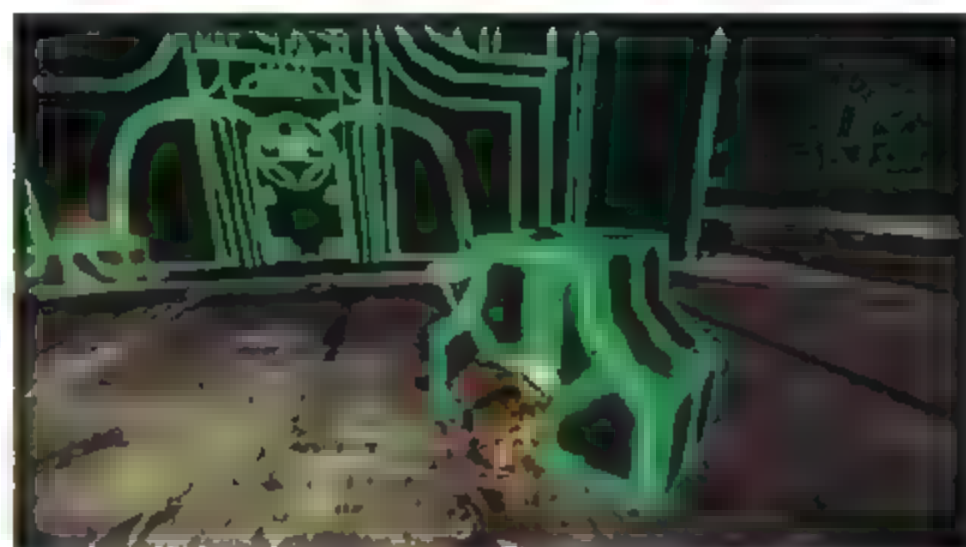
- Difficulté bien dosée
- Se réinvente
- L'éditeur de niveaux

- Honnête, mais pas très attachant
- Moins de 5 heures pour l'aventure principale

VERDICT **14/20**



Parce que le monde n'était pas prêt à affronter un cinquième épisode de *Sauvez Willy*, Jean-Eudes décida de découper la baleine au laser.



Outre le laser, vous pouvez vous servir d'un grappin et de fusées pour déplacer les gravats.

Genre Plateforme

Développeur Black Pants Studio

Âge conseillé NC

Site www.tinyandbig.com/

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Core 2 Duo 2 GHz,
2 Go de RAM, ATI Radeon 2900/
nVidia GeForce 8800

Texte & voix Français

LE LASER, C'EST SUPER

TINY & BIG IN GRANDPA'S LEFTOVERS

Papier, ailes de papillon, carcasses de vaches ou même bébés joufflus : j'ai toujours été à l'affût de nouvelles choses à découper. *Tiny & Big* tombe donc à point nommé.

EXTRAIT

Tiny & Big aurait pu s'appeler *Très vite*. Mais parce qu'il est propre, carré, qu'il n'oublie pas d'être un bon petit plateforme et que le héros est en quête du slip de son grand-père, je valide.

- Rigolo comme tout
- La physique au service du level design
- Des onomatopées en 3D, vous imaginez ?
- La bande-son, géniale

- Bouclé en trois heures
- Pas assez d'easter eggs

VERDICT **16/20**

On sent qu'à l'origine de *Tiny & Big* (TAB pour les intimes), il y a une idée. Une seule pauvre idée. Un gimmick, en fait : la possibilité de découper des pans de décor au laser. Ça fait dix ans que Red Faction essaye de nous convaincre qu'on peut faire un bon jeu avec ce genre de concept fumeux, mais les types derrière TAB, avec un peu de talent, pas mal de sincérité et une bonne dose d'humour régressif, pourraient avoir réussi là où Volition a échoué tant de fois. Puisqu'on ne plaisante pas avec l'humour, commençons par là : c'est l'histoire d'un slip magique (!) censé permettre à son porteur de dominer le monde (!). Le méchant Big s'en empare, le gentil Tiny se lance à sa

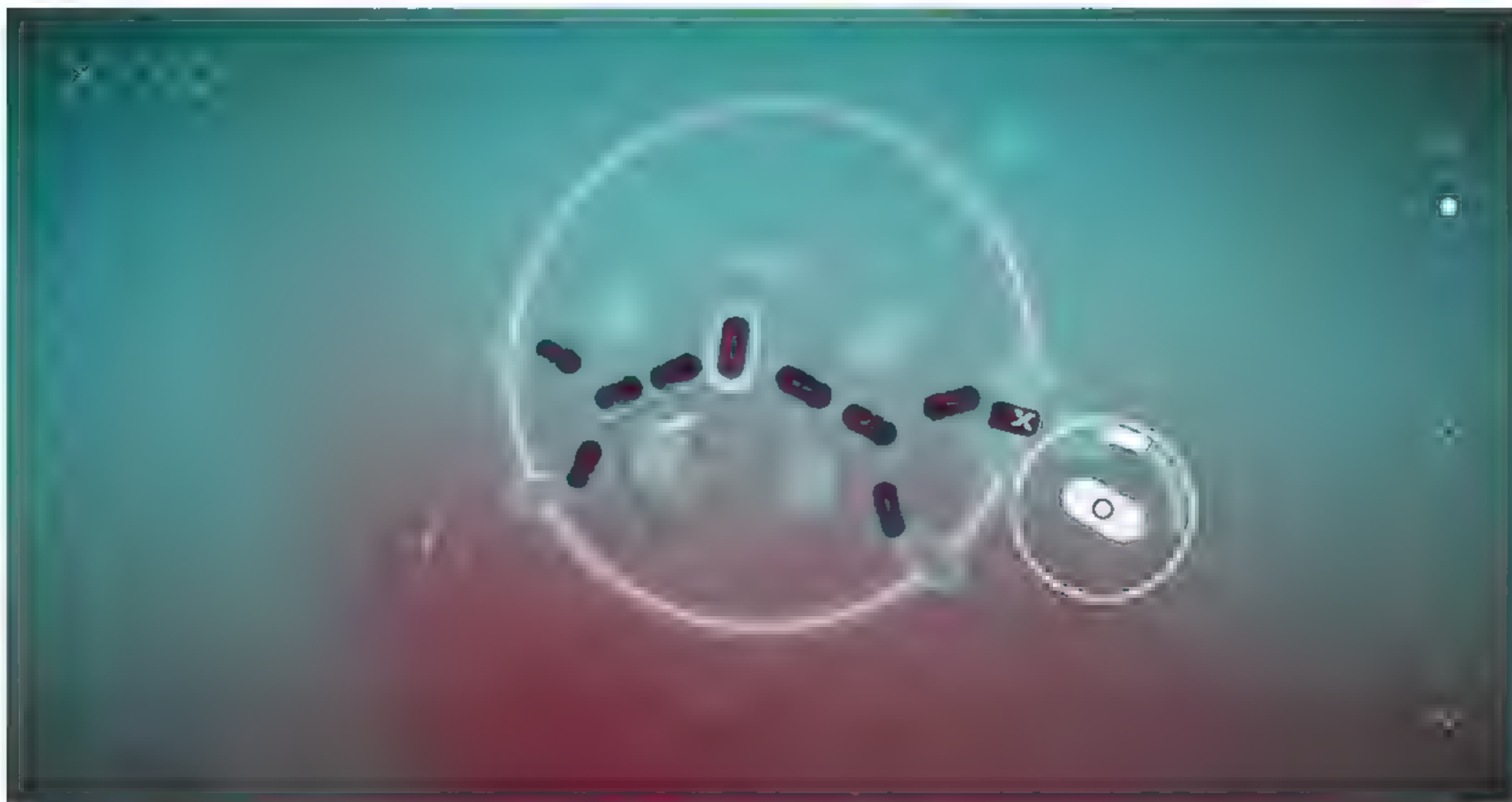
poursuite. Et voilà, en deux phrases, résumé le pitch le plus idiot depuis *L'Odyssée des Zoombinis*. Ajoutez à ça des dialogues joyeusement débiles, un gameplay un peu foutraque, des graphismes hallucinés et une OST psyché-rock du meilleur goût, et peut-être, craignant de voir poindre une suite au laborieux *Cargo!*, commencez-vous à envisager de tourner la page.

Ne tournez pas cette page, je vous en conjure !

Pas de panique ! Là où le titre d'Ice-Pick ne comptait que sur sa prétention pour séduire les cuistres, *Tiny & Big* n'oublie jamais d'être amusant. Pour vous dire, j'étais parti

pour vous raconter que TAB était révolutionnaire, parce qu'il vous opposait non pas à des ennemis artificiels, mais à un décor naturel à dompter, découper, sculpter à l'envi... Je comptais même caser l'expression « jeu de plateforme post-moderne », ce genre de truc. Et puis j'ai décidé de redescendre sur terre et de me rendre à l'évidence : TAB, c'est *Psychonauts* avec un laser. C'est *Mario 64* avec un slip. C'est, en dépit des apparences, de la plateforme/exploration toute bête, sans chichi, mais où l'on progresse en provoquant des glissements de terrain, où l'on coupe un niveau en deux pour se détendre. C'est bricolo, rigolo, c'est sans doute trop court, mais ça fait du bien.

EDDIE WALOU



SPLICE

De mes cours de sciences de la vie et de la terre, je n'ai gardé que deux souvenirs : une randonnée pour aller voir des gros cailloux et mon magnifique 0,5/20. Du coup, en bonne profane, je vais avoir bien du mal à vous expliquer ce qui se cache derrière *Splice*. À moins de finir par un peu orthodoxe : « C'est simple,

pour résoudre le puzzle, il faut créer des chromosomes selon la forme indiquée en déplaçant les cellules. » Oui, je sais. Ce ne sont probablement ni des chromosomes, ni des cellules. Mais mon vocabulaire scientifique s'arrête là. En tout cas, je peux vous dire que ces trucs sont pénibles : quand on les bouge ils se dupliquent, se rallongent ou détruisent

tout. En plus, ils doivent être placés selon une logique particulière et avec un nombre de mouvements limité. C'est un véritable casse-tête, mais y a pas photo : pour le cerveau, comme pour les yeux et les oreilles, c'est quand même vachement plus classe que de regarder des pierres.

Site : <http://tiny.cc/0877gw>

SPHERE

On ne le répètera jamais assez, mais le problème, avec le bowling, c'est quand même les chaussures de clown. Du coup, quand une petite bouboule vous invite à la balancer sans même vous déchausser, forcément, c'est dur de résister. Surtout qu'elle a de la ressource, la bouboule. Au lieu de se contenter de faire valser quelques quilles, elle préfère rebondir, heurter des interrupteurs pour ouvrir des portes et même vous envoyer en l'air. Ce qui tombe plutôt bien : en bon débile de base, on a décidé de visiter ce qui pourrait être la maison de GLaDOS sans même savoir sauter. Oui, c'est un peu embêtant pour les plateformes. Mais justement, bouboule est là pour nous sauver la mise. Dans sa grande clémence, elle nous autorise ainsi à suivre la même trajectoire que celle de son dernier lancer. Pendant sept niveaux, il s'agira donc de tirer adroitement pour débloquer des passages tout en calibrant la trajectoire pour qu'elle nous emmène ensuite là où l'on souhaite aller. Sur le fond, la logique ne diffère guère de celle de *Portal*, mais elle a le mérite de se renouveler de manière très enthousiasmante. Autant que le prix de ce projet de six étudiants de l'EJMIN : zéro euro, autrement dit, une très bonne affaire.

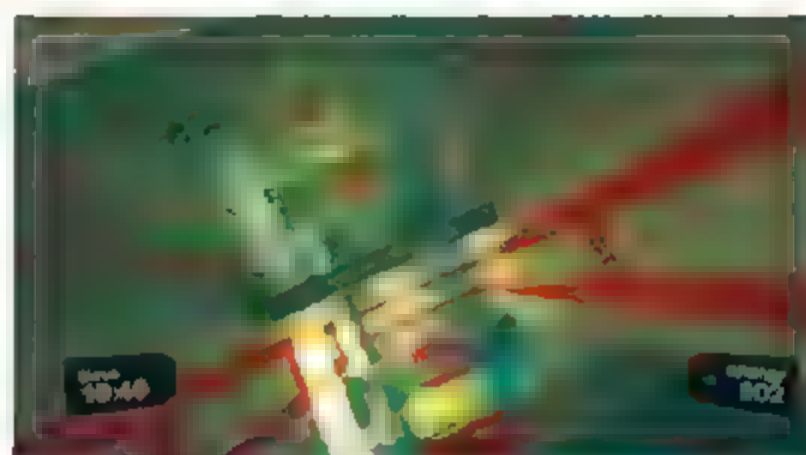
Site : <http://tiny.cc/x777gw>



THE ADVENTURES OF SHUGGY

Chez Smudged Cat, on a une vision toute particulière du timing. Un éclair de génie qui pousse à sortir dans le même temps un tout nouveau jeu (*Gateways*) et le portage attendu d'un succès du Xbox Live Arcade. Mais bon, on leur pardonne ce planning chargé. L'opulence, c'est un peu leur marque de fabrique. Un truc qui fait s'écrier : « Mais combien y a de salles, au juste, dans ce machin ? ! » en commençant *The Adventures of Shuggy*, jeu de plateforme en 2D. Réponse : plus d'une centaine en solo et 36 en coop', chacune menant à un niveau chronométré basé sur ses propres règles. C'est ça, la générosité.

Site : <http://smudgedcat.com/shuggy.htm>



MCPIXEL

Pour la même raison qu'il ne vous viendrait pas à l'esprit de frapper des handicapés croisés dans la rue, *McPixel* ne peut être que protégé. D'abord parce qu'il clame tout haut qu'il mérite une camisole et vous abîmera le cerveau. Mais surtout parce qu'il est un point & click aussi vif qu'un jeu de rythme. Forcément, quand on a que 20 secondes pour désamorcer des bombes à la chaîne, on ne se repose pas trop. Le clic est frénétique, l'humour bien lourd, et les scénettes tournent en boucle le temps que la solution vienne. D'ailleurs, elle vient souvent de très loin. D'un pays avec une autre logique, même.

Site : <http://mcpixel.net>



PAPA'S WINGERIA

Ce qui est bien, avec les colloques, c'est qu'on en sort toujours grandi. Après trois jours à parler place de la femme dans le jeu vidéo, je me suis donc mise à bouillir d'impatience à l'idée de changer les choses. Et j'ai lancé le plus viril des jeux. Un qui laisse des taches bien rouges sur son passage et un goût de piment dans la bouche : un jeu de bouffe. Une réussite totale : je suis désormais incollable en gestion des commandes, cuisson des ailes de poulet, nuggets et crevettes, ainsi qu'en dressage d'assiettes. Ben oui, cliché ou pas, Papa s'est encore barré en vacances et fallait bien quelqu'un pour tenir le resto.

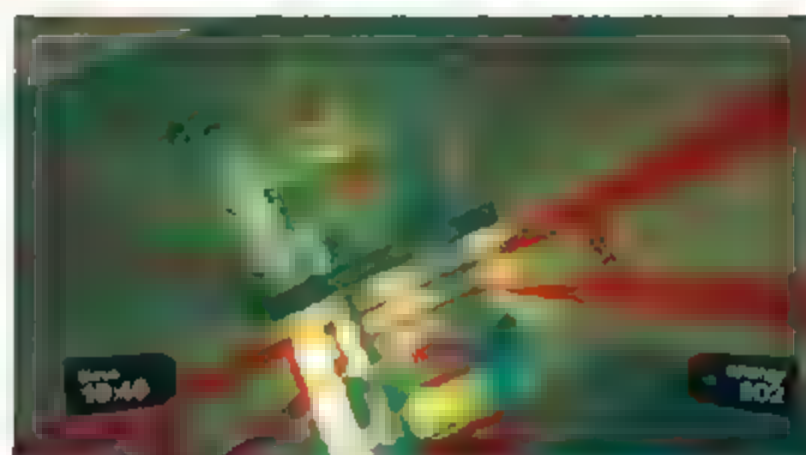
Site : <http://tiny.cc/yi87gw>



FLIP'D

Jusqu'alors, je ne connaissais que mes Sims pour mourir stupidement au contact d'une piscine. Mais ça, c'était avant *Flip'd*. Car dans ce prototype où il s'agit d'inverser la gravité, le moindre contact avec une goutte d'eau impose de repartir du début du niveau. Un problème qui pourrait être vite réglé, les bassins se situant au plafond. Mais voilà : il est impossible de sauter. Du coup, il faut à la place récupérer des cubes d'énergie, faire tourner le décor, calibrer la chute... et tomber dans la flotte. Amenez-moi une échelle, bordel.

Site : <http://tiny.cc/zk87gw>



PSYCHOUT

Quand on porte une camisole, ce n'est pas pour rien. Il est donc tout à fait vain de s'étonner en voyant le héros de *Psychout* se mettre à marcher sur les murs capitonnés, traverser un précipice sans même sauter ou se prendre pour Mario. Tout cela est en vérité on ne peut plus normal. Un peu comme ce jeu qui serait tout à fait banal sans ce grain de folie redistribuant les cartes à chaque niveau. La démente est d'ailleurs contagieuse. Il faudrait peut-être songer à consulter à propos de cette envie de libérer du cinglé.

Site : <http://tiny.cc/8l67gw>



SEQUESTER

À quatre ans, pour résoudre un Rubik's Cube, j'avais une technique imparable. Il me suffisait de recoller les gommettes au bon endroit pour susciter l'admiration. Ou les engueulades. Toujours est-il que dans *Sequester*, rien ne se décolle. Du coup, il faudra réfléchir un peu pour amener notre petit héros en pyjama sur les bonnes faces du monde cubique de ses cauchemars, faces qui pivoteront sur son passage. Mais le garçon mérite ce soutien : partir chercher l'âme de sa sœur décédée, c'est quand même une bonne cause.

Site : <http://tiny.cc/wm87gw>



S.A.V.

LE COIN DES DLC, PATCHS ET AUTRES EXTENSIONS. PARCE QU'UN JEU VIT ENCORE APRÈS SA SORTIE...



Star Wars : The Old Republic ■ Une menace qui n'a plus rien de fantôme

Y A COMME UNE ODEUR DE GRATUIT, ICI !

Pourtant on leur avait dit, crié, hurlé : « N'y allez pas ! N'y allez pas, c'est un piège ! *Star Wars : Galaxies* a déjà essayé ! ». Mais voilà, comme tout bon paladin, Lawful/Good, de niveau 50 pressé de taper du mort vivant, les p'tits gars de BioWare n'en ont fait qu'à leur tête. Résultat, *Star Wars : The Old Republic* est dernièrement passé en pseudo Free to Play, gratuit jusqu'au niveau 15. Ce n'est que l'intro, bien sûr, mais ça arrive tôt, très tôt dans la vie du jeu. Le signal n'est pas bon. Pourtant, en décembre dernier, l'affaire part plutôt bien : 2 millions de jeux vendus en

quelques semaines, près d'1,7 million d'abonnés deux mois après le lancement. Bref, chez BioWare/EA, on se galvanise alors à coups de « MMORPG au départ le plus rapide jamais observé ! ». Sauf qu'en mai dernier, EA accuse le coup, 400 000 abonnés en moins et, semble-t-il, des chiffres en chute libre. Les raisons, simples : manque de quêtes, l'impression de jouer à du *Knights of the Old Republic* plus qu'à un MMO... D'où un sursaut durant le dernier E3, avec gratuité jusqu'au niveau 15 annoncée pour juillet – ça y est, c'est fait –, nouvelle planète (Makeb), nouvelle opération,

combats spatiaux, nouvelle race (Cathars), le retour d'un compagnon de *KOTOR* (HK-51), niveau maximum augmenté, etc. Si l'ensemble sonne plutôt bien à l'oreille du joueur, l'annonce d'une augmentation de cap ne manque pas, elle, d'inquiéter. En effet, il est rare qu'un jeu fasse sauter ce genre de barrières aussi rapidement, ou alors c'est que la progression a été originellement mal pensée. Néanmoins, de plutôt bonnes nouvelles pour les joueurs... Sauf qu'entre-temps, une grande partie du studio BioWare d'Austin, créateur de *The Old Republic*, s'est vue remerciée. Alors EA et BioWare ont beau être optimistes, ces quinze premiers niveaux gratuits sentent déjà l'évolution définitive vers le vrai Free to P(l)ay ! Ce qui ne serait sans doute pas une mauvaise chose tant le modèle permet à une grosse poignée de jeux de s'en tirer honorablement. Mais *TOR*, son développement-fleuve, et surtout EA peuvent-ils se contenter d'une carrière honorable ?

« IL EST RARE QU'UN JEU FASSE SAUTER CE GENRE DE BARRIÈRES AUSSI RAPIDEMENT, OU ALORS C'EST QUE LA PROGRESSION A ÉTÉ MAL PENSÉE. »



NEWS 120

Pour jouer les pirates dans *Might & Magic Heroes VI*, c'est ici.



BÊTA 121

Dungeons & Dragons Online s'enrichit d'une extension. Présentation.



TRY AGAIN 124

Des zombies dans *Arma II* ?! C'est le mod *DayZ*, et c'est bon.

Max Payne 3 Rockstar vous soulage de votre trop-plein de biftons

UNE PETITE DOULEUR AU PORTEFEUILLE ?

Où aller pour coller des bonnes notes un peu partout comme autant de poissons d'avril. L'un des derniers avatars en date de cette série de tueries n'est autre que *Max Payne 3*. Et ça tombe à pic, puisque comme à son habitude Rockstar n'oublie pas de fournir les joueurs en DLC de tous genres pour le multijoueur (dispensable) de son

babioles comme un fusil M4, de nouvelles skins pour customiser sa bande de recailles, et surtout trois « nouvelles » maps : la salle d'embarquement, l'hôtel et le fameux commissariat où l'on a déjà, dans le solo, fait sauter quelques têtes. D'autres contenus, vendus séparément (non mais, vous croyez quoi ? Faut rentabiliser, RENTABILISER !),

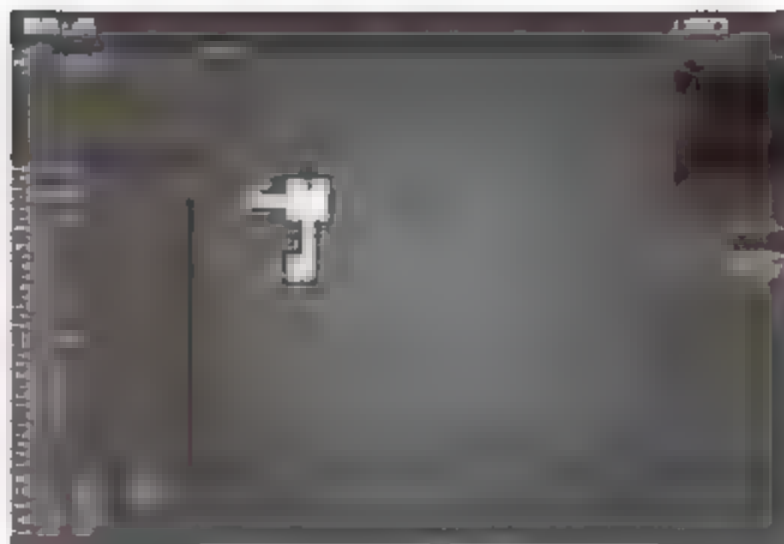
sont aussi de la fête au shrapnel, comme ce look original de Max Payne (et bim, 1 euro), ou la map du cimetière (et rebim, 2 euros). OK, on fait la fine bouche, mais c'est sûr qu'à ce tarif, autant se prendre et c'est bien là-dessus que compte le studio. Le Rockstar Pass à 25 euros, soit visiblement 35 % d'économies sur tous les contenus à venir. Évidemment, il faut avoir envie de passer sa vie sur le online de *Max Payne 3* aussi.



Legend of Grimrock ■ « Keeper of the Seven Keys... »

DONJONS EN TRAVAUX

C'rapahuter dans les donjons de *Grimrock*, c'est cool, mais au bout d'un moment, on en voit finalement le bout. Hé oui, tous les Dungeon-RPG ne profitent pas d'une création de donjons procédurale, comme l'ancêtre et vénéré *Captive* ! Aussi, l'équipe d'Almost Human va bientôt livrer son éditeur de niveaux pour que vous aussi, vous puissiez faire joujou avec couloirs, chausse-trappes et monstres. Bon, tant qu'on y est, le rendre compatible avec Steam Workshop, ce serait possible, non ?



BREVES

Un reset hardcore

Bon, ce qui serait bien maintenant, c'est que vous relanciez *Hard Reset*. Sinon, comment vous rendrez-vous compte qu'un nouveau DLC, *Exile*, est disponible et que, miracle, il se charge tout seul ! Des cartes supplémentaires et des boss viendront encore allonger un chouia la vie de ce FPS.

Maître du donjon

Entre RPG et tower defense, *Dungeon Defenders* profite encore d'un DLC, *Sky City*, le quatrième de la saga *The Quest for the Lost Eternia Shards*. Au programme : une nouvelle mission, un niveau maximum augmenté, du Ultimate loot tier et surtout, une comptabilité avec le Steam Workshop. Tout ça pour 3,99 euros !



Chiche ?

Les sympathiques, et très français, développeurs de Wargame : European Escalation aiment la gratuité, et nous proposent donc *Conquest*, un nouveau mode/DLC avec zones à contrôler, deux champs de bataille en sus et quelques équilibrages en passage. Allez, si c'est comme ça, je ressors mes tanks !





Les possesseurs du DLC *Pirates de la Mer Sauvage* pourront également gagner un familier du tonnerre, le Thunderbird ! (hohoho)

SPÉCIAL

MIGHT & MAGIC : HEROES VI

Alors que je tente de démarrer un énième régime (plus que trois semaines pour être belle en maillot), Ubisoft tente de me faire croire qu'il a retrouvé goût au PC. Ça sent le dobeul fail, tout ça.

J'ai faim, bordel, j'ai super faim... Et comme par hasard, Ubisoft décide de faire son événement promotionnel en plein milieu de «dessert land» ! Il y a une école de pâtisserie du côté de Bastille ? Sans rire, on trouve des éclairs au chocolat et des cannelés au caramel à tous les coins de rue ici, c'est dingue ! Allez, courage, Kracou, c'est Dieu qui teste ta foi ! Surtout, ne pas craquer. Hop hop hop, on évite soigneusement l'hôtesse d'accueil avec ses pains au chocolat. Donc le sujet, aujourd'hui, c'est l'univers *Might & Magic*. Bon, j'aurais préféré que nos amis développeurs se confondent en excuses pour leur version PC toute moisax de *Ghost Recon*. Ou qu'ils nous promettent d'arrêter de nous coller des DRM relous sur tous leurs jeux... Mais après tout, s'ils veulent nous parler de *Might & Magic*, allons-y gaiement.

Le PC m'a tuer

Nos hôtes commencent par un long monologue sur l'histoire de la licence,

enchâinent avec quelques blagounettes, puis balancent un gros teasing : « On a un truc énorme à vous annoncer. » Et pourquoi pas un joli MMO pour signer une réconciliation avec le monde du PC ? Hiiiiinnnnnn... Raté, cher journaliste. Et quel est le lot de consolation pour notre ami du magazine *Joystick* ? Du DLC pour *Might & Magic : Heroes VI*, bien sûr ! Il s'intitule *Pirates de la Mer Sauvage*, et vient avec son lot de nouveautés totalement dispensables : des objets, un nouveau bout de campagne, et des bâtiments fabuleusement fabuleux... Et comme tu nous es sympathique, on t'offre en prime, ainsi qu'à tous tes lecteurs, un patch gratuit qui contient des trucs qu'on aurait dû mettre dans le jeu depuis longtemps (de vrais écrans de villes, ou la compatibilité des sauvegardes offline/online) mais qu'on a laissés en suspens parce qu'on avait un DLC à développer.

Hungry mode

STOP !! Bon, j'avoue, je suis un peu parti en cacahuète, mais c'est la faute à Yse ! (oui, il y avait Ysasen avec moi, et il vous passe le bonjour). Voilà maintenant dix minutes qu'il s'enfile des croissants aux amandes, et forcément, ça me rend un poil chafouin. Cela dit, les autres annonces *Might & Magic* étaient maigres. Tout au plus pouvait-on noter, au milieu des bandes dessinées, encyclopédies et autres produits dérivés, l'arrivée prochaine d'un jeu de cartes style *Magic : The Gathering*. Basé sur un modèle free to play et intitulé *Duel of Champions*, il devrait proposer des affrontements PvP accessibles via un système de matchmaking, ainsi qu'une campagne qui intégrera des phases d'exploration à la *Heroes*. Voilà, voilà. Sinon, j'allais oublier, mais à l'heure où vous lisez ce somptueux mag, le DLC *Pirates de la Mer Sauvage* devrait être sorti. Et hop !

KRACOUKAS

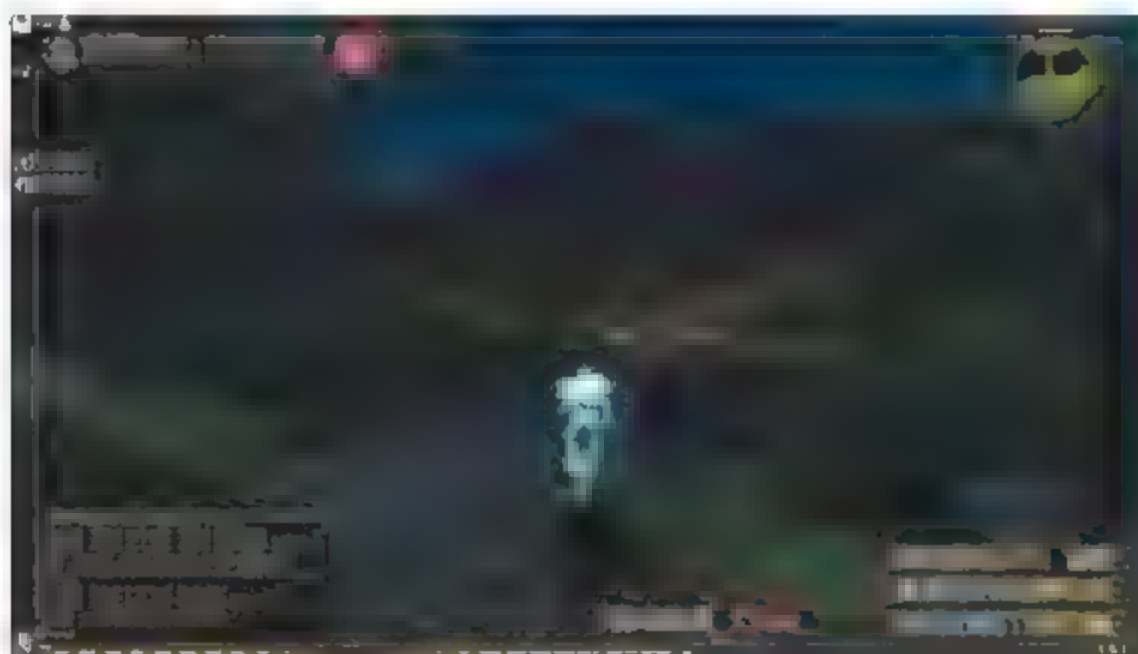
Genre MMORPG / Éditeur Warner Bros. Interactive Entertainment / Développeur Turbine / Site www.ddo.com / Sortie Disponible

DES ROYAUMES OUBLIÉS

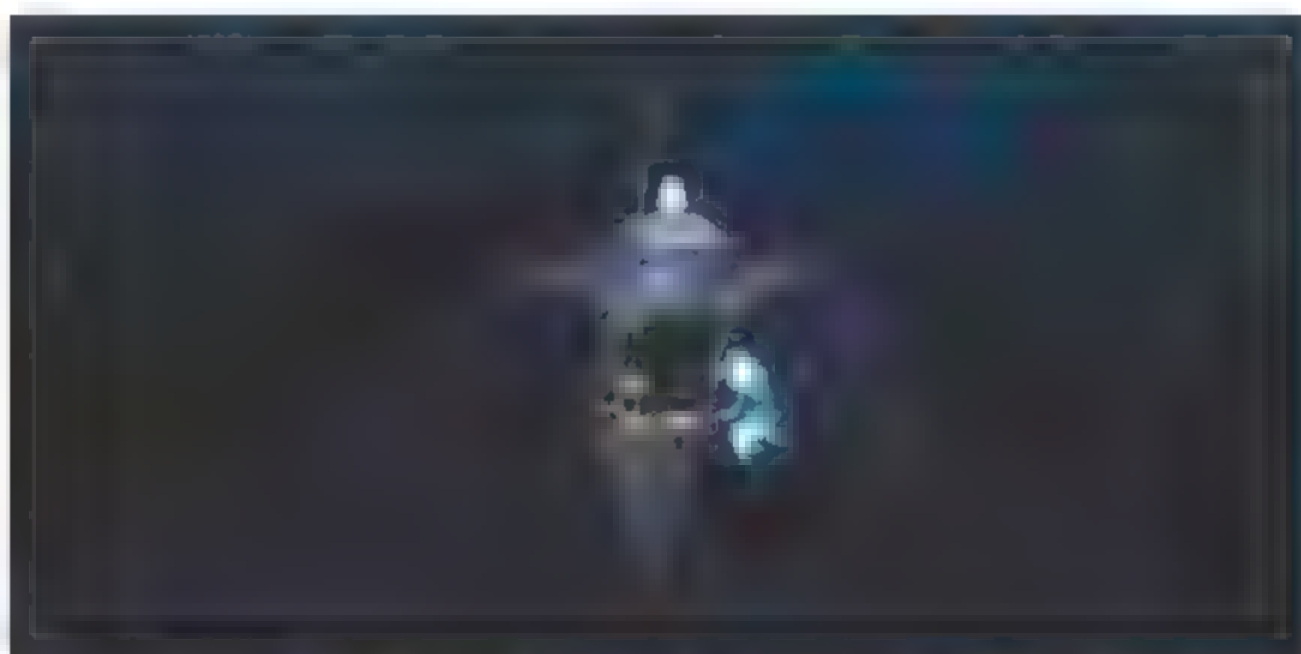
DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

LA MENACE DE L'UNDERDARK

Je n'aime pas me répéter, mais je vous jure que je mangerais volontiers le *Normandy* miniature de Jika tellement j'ai la dalle. À part ça, nous allons parler de l'extension du MMO *Dungeons & Dragons Online*. Oui, aucun rapport.



Turbine a fait beaucoup d'efforts pour maintenir son moteur graphique à jour : textures HD, support de DX 11.



Cette extension a été élue jeu de l'année par le magazine « Huit pattes et un cœur ».

Comme le souligne très justement mon ami Clint lorsqu'il passe prendre un petit apéro à la maison : « Tu sais, Kracou, les studios qui développent des MMO se répartissent en deux catégories : ceux qui ont une pelle et qui galèrent à faire leur trou, comme BioWare, ou pire, comme 38 Studios qui a récemment bu la tasse avant même de pouvoir mettre en branle son fameux projet *Copernicus*. Et ceux qui ont un flingue, et qui continuent de toiser leurs congénères du haut de leur insolente réussite. » Jusqu'ici, les p'tits gars de Turbine, portés par deux licences aussi juteuses que fédératrices, celle du *Seigneur des Anneaux* et celle de *Dungeons & Dragons*, entraient dans cette seconde catégorie. Une réalité qui toutefois pourrait bien s'assombrir avec la prochaine arrivée d'un concurrent de taille : *NeverWinter*. Non seulement ce dernier va débarquer sur leurs platebandes avec un moteur de jeu

tout beau tout neuf et un gameplay plus nerveux et moderne, mais il aura pour cadre l'une des régions les plus emblématiques du monde d'AD&D : les Royaumes Oubliés.

Fais-moi une sauvegarde au poison

Du coup, avec sa nouvelle extension pour *Dungeons & Dragons* intitulée *La Menace de l'Underdark*, Turbine devait frapper fort. Et, notamment, devait montrer à ses fans que le seul et unique MMO pouvant s'enorgueillir d'une vraie filiation avec l'univers de Gary Gygax, c'est le sien. Et force est de constater que l'artillerie déployée est plutôt efficace ! Fini Eberron, bonjour les Royaumes Oubliés et ses figures emblématiques : le Cormyr, Eveningstar, ou les sombres souterrains des Drows. De nouvelles régions qui ont immédiatement fait tilt dans l'esprit du fan du jeu de rôle papier que j'étais, et qui bénéficient par ailleurs d'un rendu

très réussi. On note également quelques bonnes surprises, comme la remise au goût du jour des fameuses rencontres aléatoires lors des phases d'exploration. Encore une référence de taille de l'univers D&D. Enfin, si la classe du druide manquait aux nostalgiques, elle est désormais disponible et s'annonce particulièrement versatile, grâce à ses multiples pouvoirs de transformation (en animal, ou en élémentaire). Plus classique, la limite de niveau du jeu est repoussée à 25 (contre 20 auparavant). Toutefois, plus qu'une simple montée en puissance, ces nouveaux paliers permettent surtout aux joueurs de s'offrir plus de souplesse dans le développement de leur avatar. La seule ombre au tableau reste l'aspect financier. Pour profiter vraiment du jeu, le statut VIP est indispensable, un coût qui reste très élevé, surtout lorsqu'on compare D&D à un *SWTOR* ou un *The Secret World*.

KRACOUKAS

BÊTA



Cette extension est sortie, mais nous n'y avons pas suffisamment joué pour en faire un test. Je vais donc me contenter de vous dire qu'elle a l'air bien gaulée, peut-être même au point de ressortir votre vieux perso rouillé.

MODS

J'aurais pu consacrer la rubrique à la dernière mise à jour du *DarthMod* pour *Shogun II*, mais la raison et les menaces de Mister Tick m'ont contraint à plus de pondération. Alors accrochez-vous, car ce mois-ci l'art avec un grand A débarque dans le SAV, foi de Savonfou !

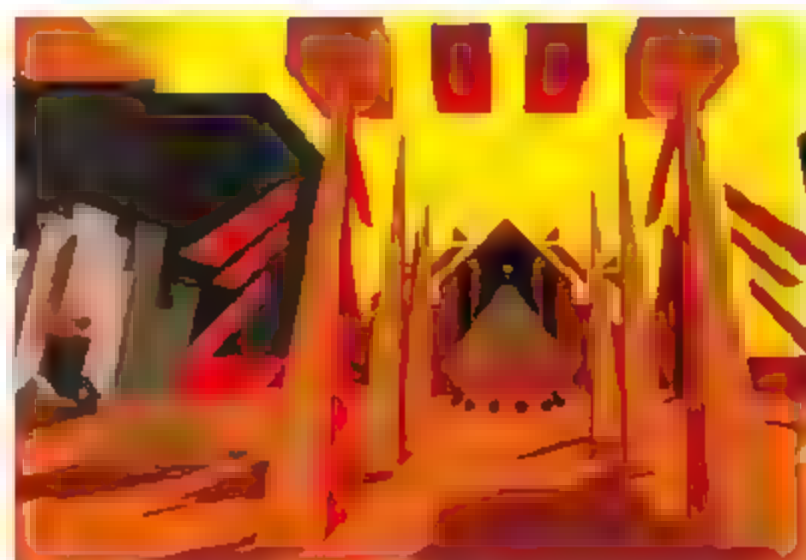


DARTHMOD : SHOGUN II

Vous avez largement eu le temps de terminer *La Fin des Samourais*, vous allez donc pouvoir réinstaller *Shogun II* pour refaire une campagne longue en utilisant le *DarthMod*. ÇA Y EST ! Hosanna au plus haut des cieux, la version définitive de ce mod est sortie. Revoilà la modification qui transcende tous les *Total War* depuis dix ans. Cette version 4.2 apporte du très lourd. Pour commencer, l'IA a été considérablement améliorée dans les phases diplomatiques. Je n'ai plus l'impression de m'adresser à des adversaires binaires qui me déclarent la guerre en slip, et demandent grâce lorsqu'il ne leur reste plus qu'un seul territoire. Pendant les phases temps réel le réalisme est également haussé d'un cran. Pour le reste, on trouve de nouvelles animations de combats dans les mêlées et des giclées de sang à chaque coup de sabre. Darth Vader a également intégré les sous-mod de quelques-uns de ses potes, comme un module qui améliore certaines textures d'armure et les nuages de poussière. Un autre module simplifie le travail de nos cartes graphiques bien malmenées par toutes ces optimisations graphiques.

Site : <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=1746>

Tourne sur : Total War : Shogun II



THAT

Axel Shokk n'est pas un moddeur comme les autres. Il ne prend pas son pied en collant des zombies dans *Portal* ou en codant des tower defense pour *Command & Conquer*. Non, Axel est un artiste, un expressionniste du numérique qui use du SDK comme d'une palette, et prend *Half-Life 2* en guise de toile. *THAT* est une installation artistique virtuelle composée de plusieurs niveaux interconnectés. Chacun d'entre eux s'efforce de jouer sur une gamme de couleurs propre, à laquelle il fait correspondre une architecture plus ou moins fantasque. Colonnes rougeoyantes et arcs-en-ciel cubistes côtoient des espaces plus familiers constitués de prés minimalistes en voxels géants. L'univers d'Axel Shokk mérite vraiment que vous fassiez une visite dans les neufs cartes qu'il propose. C'est beau, c'est brillant, c'est peut-être un peu inutile, mais c'est magnifiquement inutile. À noter qu'une suite est déjà en chantier, et que l'artiste tient régulièrement ses admirateurs en haleine, via son blog.

Site : <http://axelshokk.tumblr.com/post/10075798092/that-an-interactive-art-installation-by-axel>

Tourne sur : Half-Life 2



CENTRALIA

Centralia est l'histoire d'un voyage, celui du journaliste Jim Fletsher en route pour Centralia, une petite ville industrielle passablement abandonnée, où une mine de charbon brûle depuis un demi-siècle. Lors de son périple, qui prend de plus en plus des accents surnaturels, il va devoir résoudre les énigmes qui gênent sa progression. Assez vite, le but du voyage est oublié, seule reste la volonté de passer le prochain obstacle pour voir ce qui se cache de l'autre côté. Dans l'ensemble les énigmes et l'histoire n'ont rien d'inoubliable, mais ce mod présente au moins un aspect intéressant qui le distingue de l'exubérante production issue du SDK d'*Half-Life 2*. Ses deux auteurs ont en effet pris le pari de s'abstraire totalement des éléments fournis par Valve. Les textures sont donc fabriquées maison, tout comme la grosse majorité des assets 3D du mod. Il en résulte une patine un peu particulière, très sobre, qui fait que l'on repère difficilement *Half-Life 2* sous la croûte du mod.

Site : <http://www.desura.com/mods/centralia>

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT

100%

DÉVELOPPEMENT

100%

DÉVELOPPEMENT

100%



ABERRATION

Même si je voulais faire une rubrique sans mod pour *Half-Life 2* et ses suites, je crois que je n'y parviendrais pas. Quant à esquiver les ambiances horribles, ce n'est même pas la peine d'y songer. Illustration ce mois-ci encore avec

Aberration pour *Half-Life 2 : Épisode 2*. Perdu dans la ville de Gera envahie par des créatures franchement dégueulasses, il va vous falloir rejoindre les quelques résistants encore en vie pour tenter de reprendre la ville. Bon courage.

Site : <http://www.desura.com/mods/aberration>

Tourne sur : *Half-Life 2 - Épisode 2*

100%

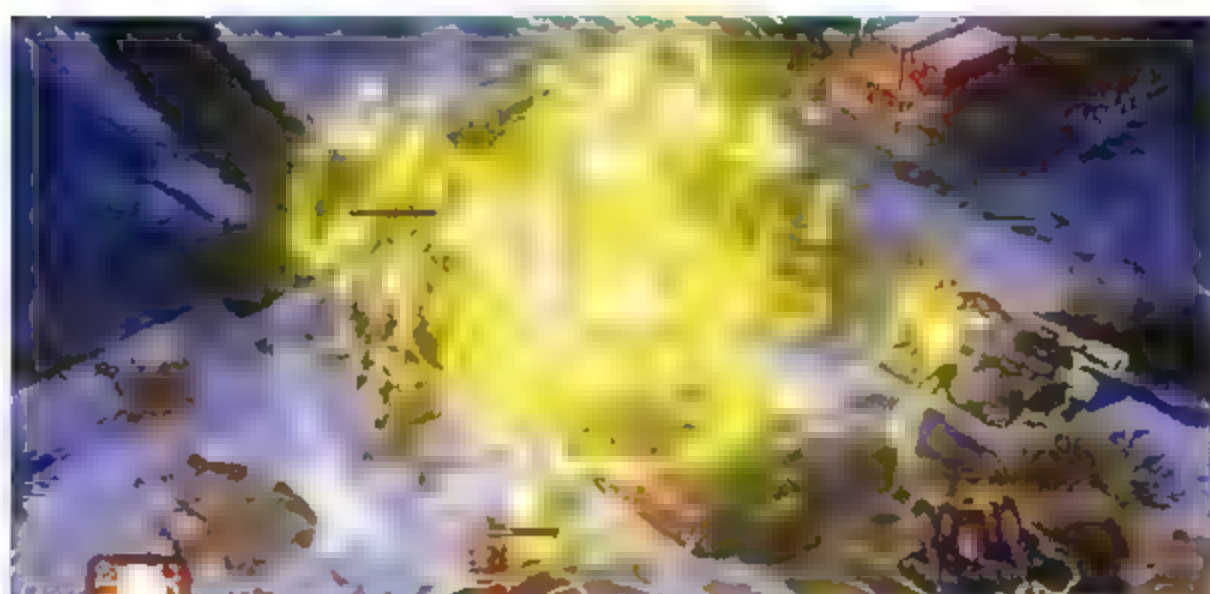
RED ALERT 3 : REVOLUTION

Problème de sémantique : *Revolution* ne révolutionne pas *Red Alert 3*. En revanche, il apporte une couche supplémentaire de gameplay en proposant de nouveaux upgrades surpuissants comme la Tempête Tesla ou le Canon à Proton, à acquérir en échange de « Points de Sécurité » : un nectar pour joueurs bourrins.

Site : <http://www.desura.com/mods/red-alert-3-revolution>

Tourne sur : *Red Alert 3*

100%



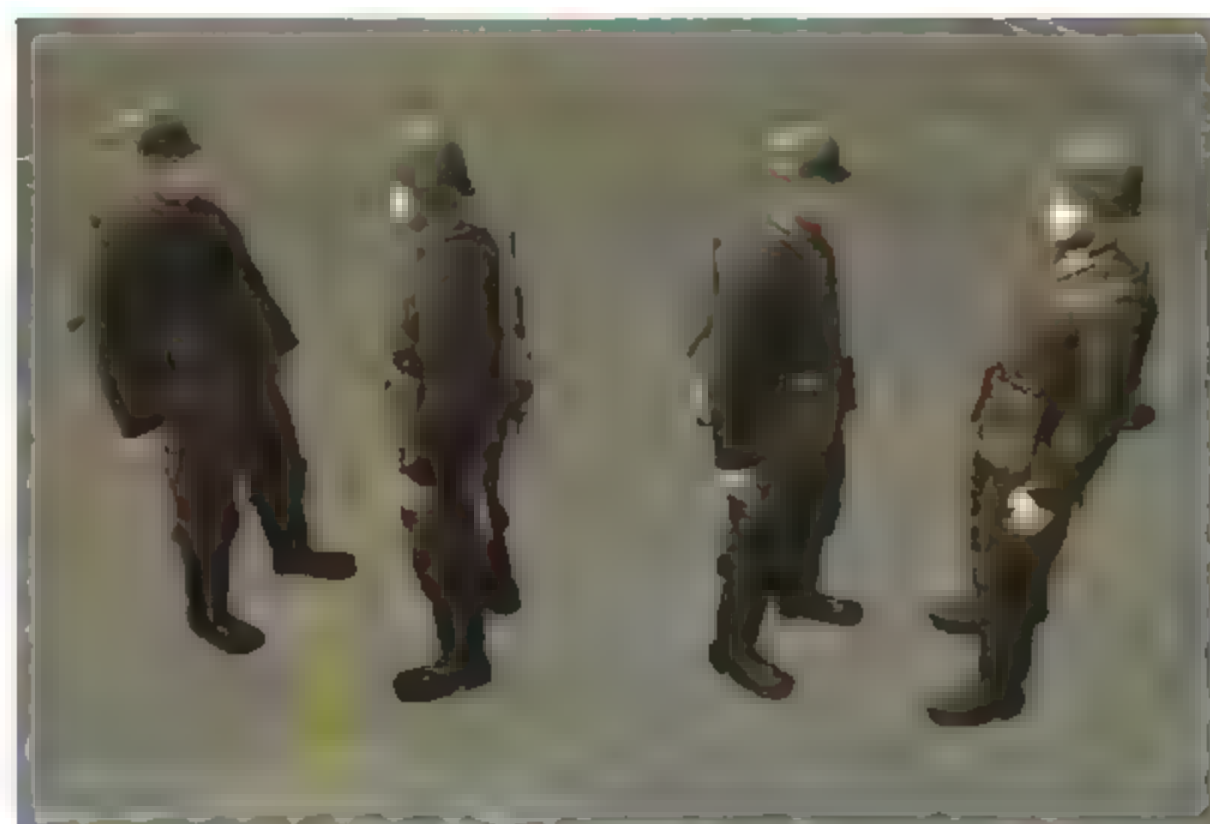
U.N.I.T MOD

Men of War est une valeur sûre pour les amateurs de mod. *U.N.I.T MOD* procure son lot de nouvelles unités allemandes et russes, et place le tout sur un nouveau théâtre d'opération, celui de la Roumanie. Tous ces ajouts ne sont disponibles que pour le multijoueur.

Site : <http://www.moddb.com/mods/unit-mod1/downloads>

Tourne sur : *Men of War : Assault Squad Mod*

99%



DISPO SUR DAYZMOD.COM

DAYZ

Le mois dernier, Savonfou vous faisait un petit topo sur les mods disponibles pour *ArmA II*. Ce mois-ci, on revient sur le carton du moment, *DayZ*. Vous voyez *ArmA II* ? Ajoutez des zombies, secouez très fort et augmentez la difficulté. Allez, go !

DayZ 1. Le débarquement. Me voilà donc sur la plage de Chernarus, un joli soir de clair de lune. Bon, bah ça n'a pas l'air si méchant. Comme d'habitude, mes n00bs de chefs l'ont un peu surjoué, leur monde glauque et impitoyable : « Non, Kracou, n'y va pas, il paraît que le temps de survie moyen est de 25 minutes !! Et puis il y a des zombies partout, et des bandits, qui sont en fait d'autres joueurs, et qui abattent tous ceux qu'ils croisent pour leur voler leurs maigres rations. » Pffff, quelle bande de pleutres ! Ah ça, quand il faut partir se dorer la nouille à San Francisco, il y a du monde, mais pour affronter trois pauv' zombies, c'est la débâcle. Par contre, on ne voit rien par ici... Hop, un p'tit tour dans l'équipement : une lampe de poche (mais pas de piles) et UN kit de soin. Aucune arme ? Je les tue comment, moi, les zombies ? Je leur crache dessus ? Bon, je vais suivre la route qui longe la mer, je vais bien trouver un magasin de fournitures quelque part... (cinq minutes passent) Bon, on ne voit vraiment rien, c'est lourd... Et puis, ce fond sonore, là... il me fait penser à celui de *Ring*, c'est pas super engageant. Ah, de la

une bouteille de whisky vide. Génial, je pourrai la remplir d'eau, j'ai vu un puits pas loin. Shit, des grognements... Les grognements, c'est pas bon ! C'est pas bon du tout... Merde, il est lààààà ! Je fuis, je fuis, j'en aggro 3, 7, 15 !! Je saigne de partout... Mais VOUS ALLEZ ME LACHER LA GRAPPE, foutus morts vivants ! De l'eau !!! Ils ne peuvent pas nager, je l'ai lu quelque part, j'suis sauvé ! Ah bah, en fait, non... « You are Dead »

DayZ 16, Connais ton ennemi

Pour vaincre le zombie, il faut d'abord apprendre à le connaître. Tenez, celui-là, par exemple, près de la maison : c'est un lent. Le moins dangereux, si on peut dire. Ceux à quatre pattes, par contre, une fois qu'ils vous ont repéré, ils vous transforment en engrais. Il y a les rampants, aussi. Pas rapides, parce qu'ils n'ont plus de jambes, mais qui peuvent surgir d'un fourré sans crier gare. Également, à Chernarus, on apprend beaucoup sur la notion de limite. Celles des zombies, qui ne peuvent pas grimper aux échelles ou qui peinent à enjamber des obstacles, comme les clôtures. Des informations qui m'ont sauvé

« ALLEZ, JE TENTE LE HANGAR LÀ-BAS. JE VOIS DEUX ZOMBIES, MAIS ILS S'ÉLOIGNENT. JE ME GLISSE DOUCEMENT À L'INTÉRIEUR. DAMNED ! PAS D'ARMES... »

PETITS CONSEILS À L'ATTENTION DES DÉBUTANTS

Fut un temps où l'installation de ce mod pour *ArmA II* était une vraie galère. Aujourd'hui, il suffit d'installer un petit logiciel, six-updater, qui fera tout le boulot pour vous. Par ailleurs, vous constaterez vite que jouer de nuit est vraiment, vraiment hardcore ! Sachez donc que les cycles journaliers sont synchronisés sur ceux de la région dans laquelle se trouve le serveur. Autrement dit, pour jouer le soir après le boulot, mieux vaudra se connecter sur un serveur US. Enfin, il existe sur le Net des cartes de la région reprenant les points d'eau, les sites intéressants... Une aide indispensable pour démarrer.

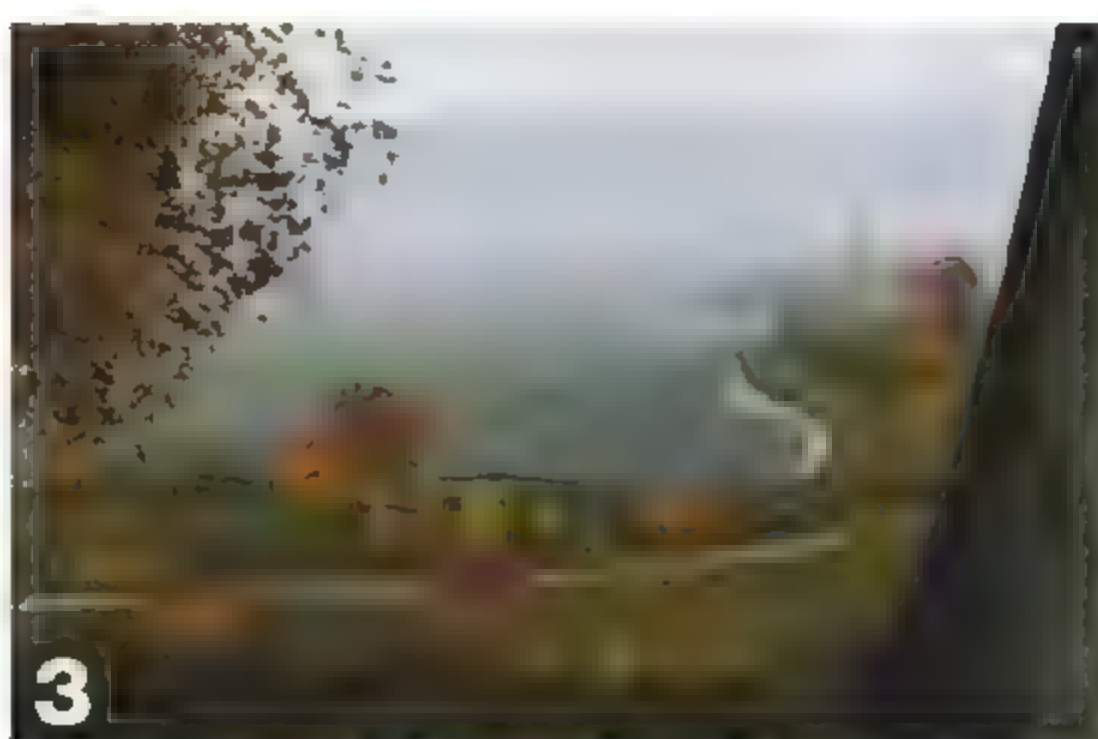
lumière ! On dirait un fût qui brûle. Surement un campement. Bizarre, il n'y a personne (coup de fusil lointain)... Fuuuck, c'était quoi ça ? ! « You are Dead »

DayZ 07, L'apprentissage

De nouveau sur cette foutue plage... Vite, on file se mettre à l'abri des regards dans la forêt. Première priorité : trouver une arme ! Un couteau, une hache, n'importe quoi. Les villes sont plus intéressantes côté loot, mais c'est là qu'on trouve les plus grosses concentrations de zombos ! Mieux vaut choisir une ferme isolée, ou un pavillon de chasse. Tiens, comme celui-là... Bon, ça a l'air calme... Attends, non, ça bouge. Un autre joueur ! Arf, il est armé, lui, et même bien armé... Une hache, un fusil. Qu'est-ce que je fais, je me montre ? J'ai que dalle sur moi, il ne va pas me tuer ! En même temps, il risque de penser à un piège. Bon hop, on rampe et on dégage... Bordel, ça y est, la soif me tenaille. Allez, je tente le hangar là-bas. Je vois deux zombies, mais ils s'éloignent. Je me glisse doucement à l'intérieur. Damned ! Pas d'armes. Bon, j'ai quand même trouvé un soda, des munitions, et

plus d'une fois ! Ce sont aussi nos propres limites qui nous sont jetées à la figure : ainsi, contrairement à une idée reçue et largement relayée par des jeux comme *Max Payne*, quand on saute d'un toit pour fuir un ennemi, on ne se retourne pas en plein vol pour finir de le shooter et atterrir comme une fleur sur une voiture garée en contrebas. En vrai, on chute, on se fait super mal, genre, une double fracture tibia péroné, on essaie de ramper, puis on est vite rattrapé et on finit en carpaccio ! Bon, j'suis pas mal, là... J'ai une hache, des vivres... Il faut que je trouve des bougies pour faire redémarrer la Jeep garée à l'entrée de la ville, et me tirer loin d'ici. Qu'est-ce que... La classe ! Une Winchester ! Ma première arme à feu ! Ah, grognement... Punaise, il m'a mordu ! (clic clic clic) J'AI PAS DE MUNITIONS ! MA HACHE ! MA HACHE ! En voilà d'autres ! Vite, le toit de l'usine ! Ouf, hors d'atteinte... par contre, je saigne comme un goret, et j'ai plus de bandages... Attendez... Des soldats au loin, ils sont trois... Ma dernière chance : je leur fait signe ! (coup de fusil lointain)... Enc... « You are Dead »

KRACOUKAS



1 - Pour deux zombos, combien fourbement cachés dans les fourrés ?

2 - Ce moment gênant où tu restes planté comme un crétin en priant pour qu'il ne t'ait pas vu.

3 - *DayZ* gère la faim, la soif, mais aussi la température. Attention au coup de froid !

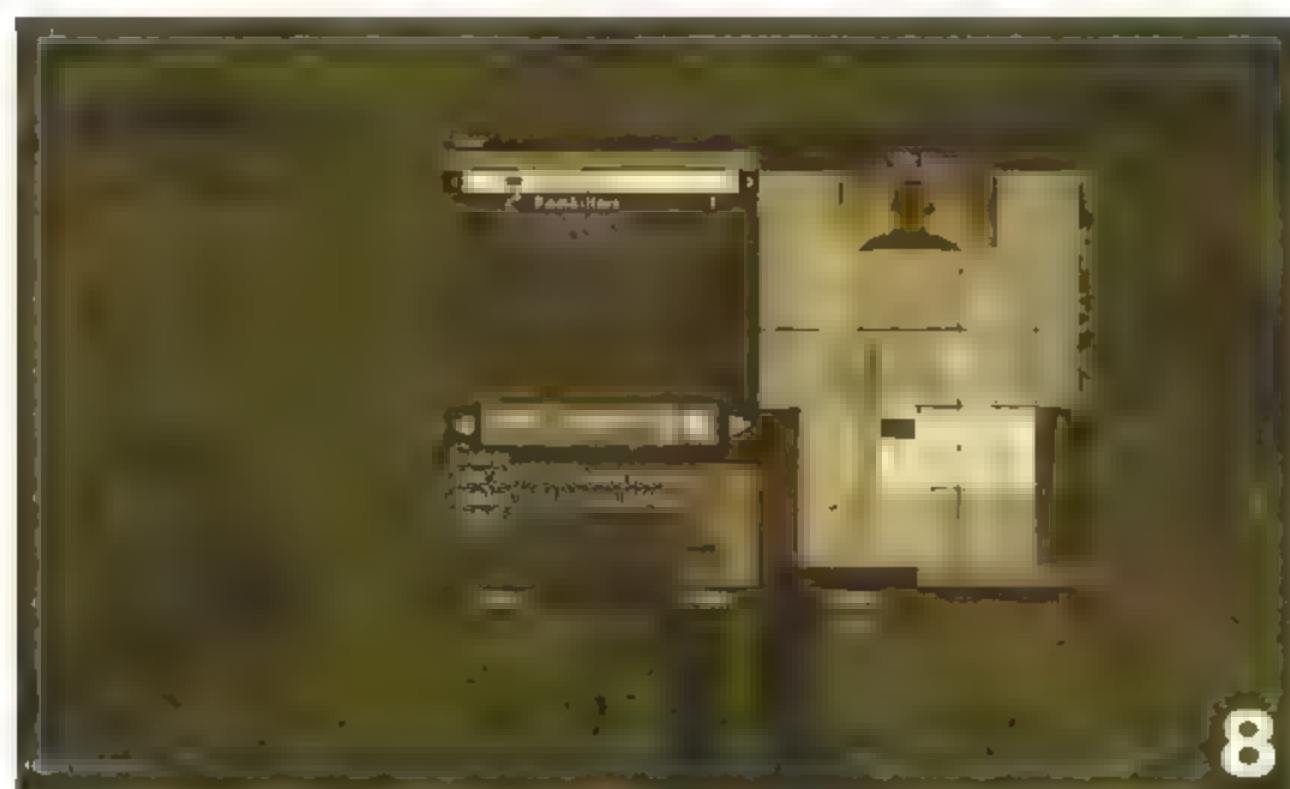
4 - *DayZ* de nuit, le summum de l'angoisse en jeu vidéo.

5 - Tant que vous n'avez pas trouvé d'arme, vous êtes juste un bout de viande servi sur deux jambes.

6 - Il faudra faire avec les limitations intrinsèques au moteur d'*ArmA II* : pas de combat au corps à corps, par exemple.

7 - Fucking sniper !

8 - Pour une mission comme ça, il nous aurait fallu des canons sciés.



HIGH TECH

OPINION

PAR BOBA FETT

Un été de tous les enjeux (vidéo)

Plus que jamais, la période estivale ne constitue nullement une trêve dans cette année marquée par un lot de nouveautés technologiques de premier ordre. Entre les processeurs Ivy Bridge qui se sont confortablement installés et les GPU gravés en 28 nm qui ont déferlé ces derniers mois, le hardcore gamer a largement de quoi dépenser son salaire durement gagné. Prévenez tout de suite votre banquier : ce flot ne s'apprête pas à se tarir. Preuve en est la sortie imminente de la très attendue GeForce GTX 660 Ti, qui devrait combler l'absence de solutions de milieu de gamme du côté de nVidia. De mémoire de joueur, la GTX 560 Ti constituait l'un des meilleurs rapports qualité/prix de la firme au caméléon et son digne successeur devrait s'inscrire dans son héritage direct. Si vous disposez d'un budget supérieur, sachez que l'on évoque également la sortie d'ultrabooks dédiés aux gamers. On sort évidemment du cahier des charges prévu initialement par Intel, mais le fondateur de Santa Clara ne devrait pas trouver grand-chose à y redire, au vu des piètres ventes des premiers PC portables du genre.

Pilotez à distance toute votre maison ■ Le règne de l'i-domotique

DES FOURS INTELLIGENTS AUX RÉFRIGÉRATEURS CONNECTÉS

Né de l'imaginaire fécond d'une poignée d'auteurs de science-fiction, le concept de domotique hantait les rêves des riches propriétaires des années 1980-1990, qui, à l'image d'un Bill Gates au sommet de sa gloire, truffaient leurs demeures d'innombrables capteurs et d'automatismes. Que l'audace de ces pionniers fortunés soit louée : en écho à leur intérêt grandissant, cette technologie balbutiante a donné corps à une maison intelligente d'un nouveau genre, animée par l'i-domotique. Comprenez « la domotique transitant par Internet », vous permettant de piloter votre domicile à distance, depuis votre smartphone ou n'importe quelle connexion au Web. Deux tendances s'esquissent cette année : l'arrivée d'équipements intelligents - qui relient votre réfrigérateur ou votre four à votre réseau domestique - et la commercialisation de « box ADSL spéciales » dédiées à la sécurité et à l'automatisation. Samsung embrasse de plain-pied le premier domaine, à travers le RF4289, un frigo connecté en Wi-Fi, et le Zipel, un four que l'on pilote à partir d'un smartphone Android. Vendu près de 3500 dollars, le réfrigérateur dispose d'un écran tactile de huit pouces et se connecte à votre réseau domestique. Vous avez la possibilité d'afficher des recettes de cuisine ou de tenir à jour la liste des produits et leur date de

**« LA I-DOMOTIQUE
TRANSITE PAR
INTERNET ET PERMET
DE PILOTER VOTRE
FOYER À DISTANCE. »**

péremption. Même usage pour le four intelligent : avec votre téléphone, vous gérez au degré près la température de cuisson et vous « parlez » directement à votre appareil. Au-delà de ces produits qui relèvent un peu du gadget high-tech, de nouveaux acteurs



proposent des solutions davantage taillées pour le grand public. C'est notamment le cas de la Blyssbox de Liveez Technology et de la MyxyBox de Myxyty. Elles s'apparentent toutes deux à des box ADSL, que vous connectez à votre réseau domestique, et s'accompagnent d'innombrables capteurs spécialisés (ouverture de porte, détecteur d'incendie, détecteur de fuite d'eau, prise pilotable à distance...) de 50 à 120 euros. À travers une simple connexion Internet, vous surveillez ainsi votre domicile pendant votre absence. Des solutions qui devraient se multiplier à l'avenir, avec des tarifs toujours plus abordables.
Site : www.samsung.com



ACTUALITÉS 126

L'essor de l'i-domotique, les prochains CPU signés AMD et la sortie de la très attendue GeForce GTX 660 Ti du côté de nVidia.



TESTS 130

Une édition Gigahertz de la Radeon HD 7970, une souris économique pour les fans de FPS et un microcasque grand luxe.



PRATIQUE 132

Optimisez votre PC portable pour jouer confortablement à tous vos titres préférés, sans la moindre concession.

Les résultats de l'Imagine Cup de Microsoft ■ Des gants intelligents

QUAND LES GESTES ONT LA PAROLE

Chaque année, Microsoft organise une compétition en Australie qui vise à promouvoir des concepts innovants. À l'instar du concours Lépine, un projet est choisi et bénéficie du soutien du géant de Redmond pour envisager une application commerciale. Des étudiants ukrainiens ont remporté la timbale grâce à leur projet Enable Talk, qui s'apparente à une paire



BRÈVES

Une montre GPS signée Garmin

Le spécialiste américain des solutions de GPS s'apprête à commercialiser la Fenix, une montre intelligente pourvue d'un système de navigation. Outre l'affichage de la distance parcourue ou de la vitesse moyenne, elle permet de tracer un itinéraire. Idéal pour les grands baroudeurs! Comptez 400 euros environ.



Un fer à repasser à ultrasons

Développé par Dyson, l'inventeur de l'aspirateur sans sac, le fer à repasser « Calore'shocks » utilise une technologie à ultrasons pour lisser les vêtements, couplé à un système traditionnel d'émission de chaleur. Le produit n'en est toutefois qu'à l'état de prototype, mais ses inventeurs parlent d'une vraie révolution en la matière.

Le Wi-Fi Gigabit arrive

Cisco a développé le premier routeur compatible avec la norme 802.11ac du Wi-Fi. Offrant un débit théorique de 1 300 Mb/s (450 Mb/s pour le 802.11n actuel), il dispose d'une puce NFC (Near Field Communication) lui permettant d'interagir avec des appareils situés à proximité. Comptez 219 euros environ.



Shopping ■ Des vêtements faisant office de batterie d'appoint

DES T-SHIRTS INTELLIGENTS

Nos vêtements ne seront bientôt plus de bêtes morceaux de tissu inertes. Une équipe de chercheurs de l'université de Caroline du Sud a mis au point une nouvelle matière comportant une batterie souple. La fibre de coton est alors capable de stocker une charge électrique qui peut ensuite servir à alimenter une tablette ou un smartphone. D'après les premiers résultats, le tissu résiste au lavage, n'utilise pas de produits chimiques nocifs pour l'environnement et la batterie ne se détériore pas au fil du temps.

Site : www.sc.edu



BRÈVES

Corsair répare, Corsair remplace

Corsair s'apprête à commercialiser un boîtier Carbide 300R doté d'un panneau transparent (82 euros). Sobre et élégant, ce châssis moyen-tour ATX comporte deux ports USB 3.0 et deux jacks 3,5 mm en façade, trois baies 5,25 pouces, quatre baies 3,5 pouces et deux ventilateurs de 120 mm sur la paroi.



Un moniteur Android

Vous avez bien lu : Frontier vient de développer le FT103, un moniteur tactile de 21,5 pouces (1 920 x 1 080) doté d'un CPU ARM et d'un circuit graphique. Intégrant 8 Go de stockage interne et un récepteur Wi-Fi, il fait tourner Android 4.0 et s'apparente ainsi à une tablette tactile géante. Comptez 400 euros.



De long en large

Toshiba redouble d'audace avec le Satellite U840W, un ultrabook s'articulant autour d'une dalle de 14,4 pouces au format large (21:9, pour une définition de 1 792 x 768 pixels). Il intègre un Core i5-3317U (1,7 GHz) et un SSD de 256 Go. Étrange design pour ce portable dédié aux cinéphiles, à 1 000 euros !



Sainte Trinity, priez pour lui ! ■ Zacate, Ontario, Piledriver...

AMD RALLUME SON BULLDOZER



Souvenez-vous ! Quelques mois après le lancement en fanfare de la série de processeurs Sandy Bridge d'Intel, AMD levait le voile sur sa famille de CPU Bulldozer. À travers des modèles à huit cœurs, dont le FX-8150 (170 euros) était la figure de proue, on espérait tous que le fondateur de Sunnyvale renoue avec sa politique tarifaire ambitieuse et l'excellent positionnement de l'architecture K10 à l'origine des Phenom I et II. Vous connaissez la suite : près d'un an plus tard, cette nouvelle génération a connu un flop retentissant... au point que l'on vous conseille toujours un bon et loyal Phenom II X6 dans les pages Top Hard de ce mois-ci ! En parallèle de ce raté, AMD a déployé son projet Fusion consistant à réunir sur une même puce un circuit graphique et un processeur x86 (on parle d'APU, « Application

en charge native de l'USB 3.0 et un circuit graphique qui tenait la dragée haute face au HD Graphics 3000 d'Intel, la gamme du fondateur de Santa Clara, bientôt étendue aux CPU Ivy Bridge, a agi comme un véritable rouleau compresseur. Un comble face au Bulldozer ! AMD ne s'en laisse pas conter et s'apprête à lancer Trinity, sa seconde génération majeure d'APU. Destinées en premier lieu aux PC portables, les nouvelles puces modernisent l'architecture des cœurs x86 des CPU Llano, en reprenant peu ou prou celle des unités Bulldozer, tout en améliorant le circuit graphique intégré. Vous suivez ? Toujours gravés en 32 nm, les processeurs Trinity promettent une amélioration de près de 30 % du rapport performance/consommation par rapport aux Llano. Du côté du circuit graphique, AMD intègre un GPU de

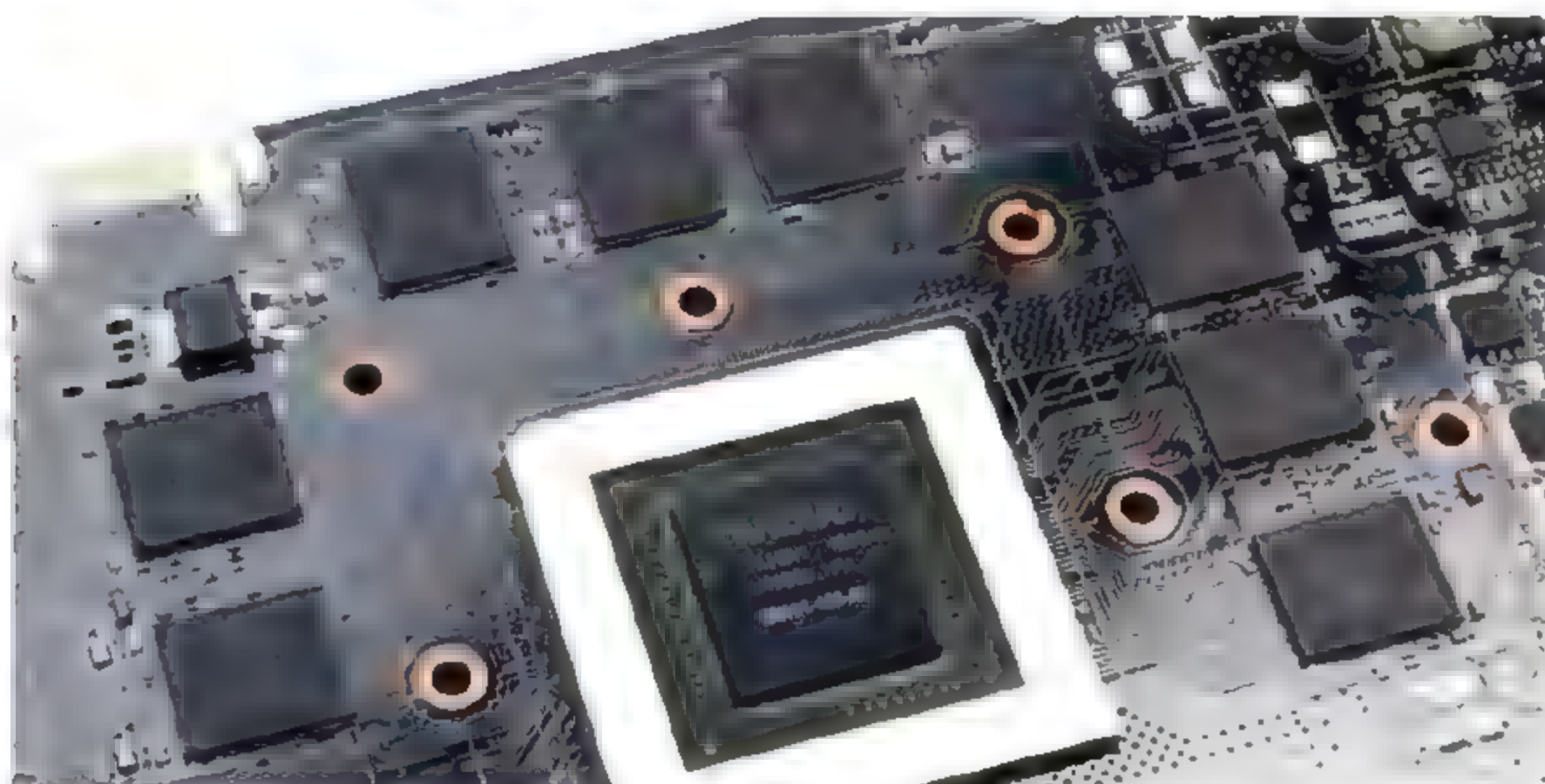
« TRINITY AMÉLIORE DE PRÈS DE 30 % LE RAPPORT PERFORMANCE/CONSOMMATION DES LLANO. »

Processing Unit»). Distancé sur ce terrain par ces fameux CPU Sandy Bridge, AMD est ainsi passé du statut de précurseur à celui d'éminent retardataire. Il y a un an jour pour jour, la firme lançait malgré tout les processeurs de génération Llano. L'A8-3870 en a pris la tête (102 euros), en introduisant le socket FM1 et un cœur graphique de Radeon HD 6530D. Malgré la prise

génération Northern Islands, emprunté aux Radeon HD 6000. Alors que ces puces devaient rapidement se décliner en versions pour PC de bureau, AMD botte en touche et les repousse au mois d'octobre prochain, en évoquant un retard de production. Reculer pour mieux sauter ? Réponse dès le mois prochain ! Site : www.amd.com

Les prochaines sorties de nVidia ■ nVidia reconquiert le milieu de gamme

VERS UNE GEFORCE GTX 660 TI



On en parlait le mois dernier, la chose est désormais quasiment officialisée : d'ici la rentrée, nVidia devrait commercialiser la tant attendue GeForce GTX 660 Ti. Elle embarquerait le GPU GK104, qui équipe déjà ses modèles les plus performants avec 1344 cœurs CUDA, comme sur la GTX 670. La quantité de mémoire GDDR5 se verrait toutefois réduite à 1,5 Go sur un bus de 192 bits, même si l'on envisage parfaitement des déclinaisons à 3 Go de mémoire par la suite. Alors que le constructeur ne disposait que de modèles hauts de gamme, l'arrivée d'une telle solution est

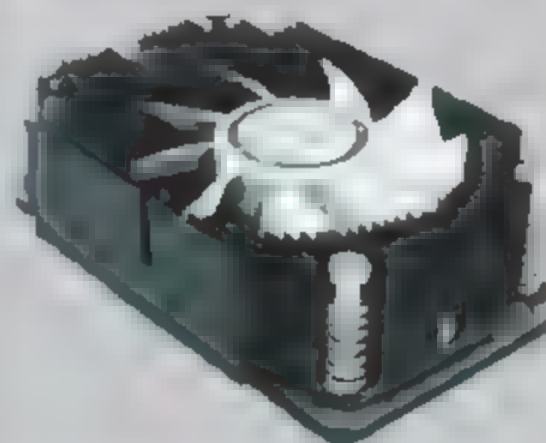
vécue avec soulagement et pourrait ainsi relancer la guerre des prix sur le segment du milieu de gamme. En effet, les GTX 670 et 680 s'échangent respectivement à 400 et 460 euros, alors que la GTX 560 Ti se décline aujourd'hui en une grande variété de modèles, de 150 à 220 euros. On pourrait ainsi imaginer que le prix de lancement de la nouvelle carte avoisine les 280-300 euros, à l'image de la Radeon HD 7870 qu'elle est censée combattre de plein front. Rendez-vous dans notre prochain numéro pour un test complet.

Site : www.nvidia.fr

BRÈVES

Un ventirad CPU pour AMD

Gelid lance le Slim Silence A-Plus (20 euros), un ventirad ultra compact qui ne mesure que 28 mm de hauteur pour un poids total de 285 grammes. Enchâssé dans deux caloducs de cuivre, un ventilateur de 75 mm parvient à soustraire la chaleur de tout type de sockets AMD, notamment les FM1, FM2 et AM3+.



Le M5S de Plextor

Le marché des SSD est hautement concurrentiel et les prix dégringolent enfin. Plextor compte bien reprendre le train en marche, avec son M5S au rapport qualité/prix ambitieux (89 euros pour 64 Go, 149 euros pour 128 Go et 289 euros pour 256 Go). Il annonce des débits de 520 Mo/s en lecture et de 390 Mo/s en écriture.



Les alimentations bronzent aussi

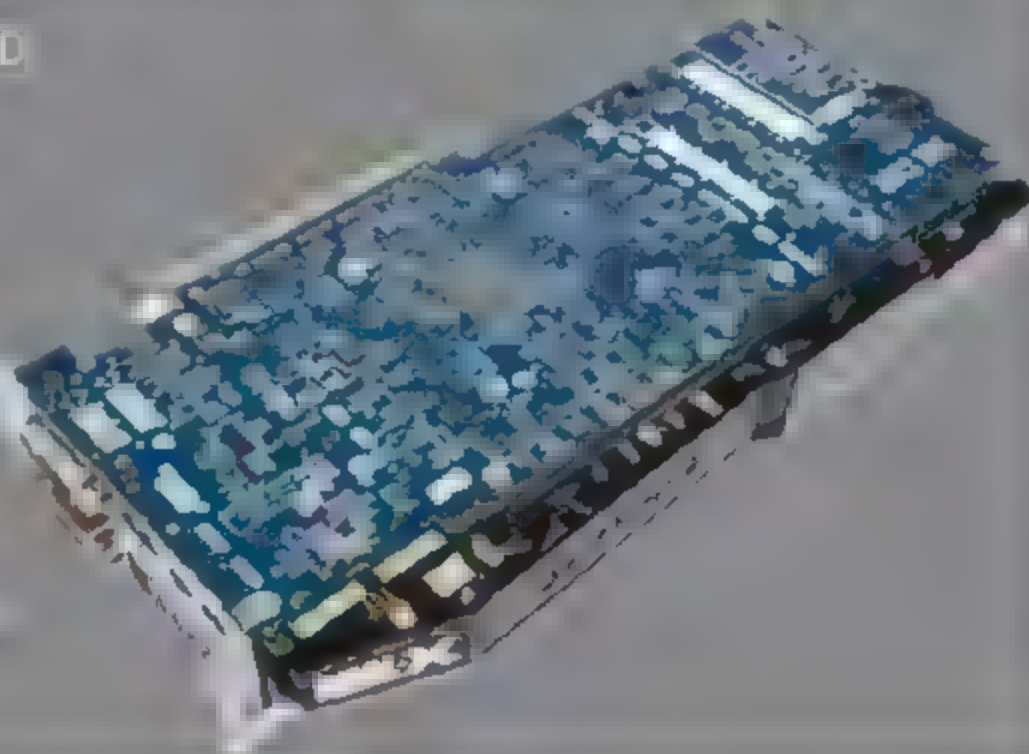
FSP s'apprête à lancer quatre blocs d'alimentation certifiés 80Plus Bronze. Ces blocs « Raider » se déclinent en des versions de 450, 550, 650 et 750 watts, de 49 à 89 euros. Même s'ils ne sont pas modulaires, ils devraient constituer une arme de choix pour les configurations de gamers, en offrant une bonne fiabilité.



SHOPPING

SOLDES DE RENTRÉE CHEZ AMD

En été, les prix fondent comme une glace sur la côte méditerranéenne. AMD s'apprête à revoir à la baisse le tarif de ses principales cartes. La Radeon HD 7970 GHz Edition, testée dans ce numéro, devrait ainsi être lancée à 469 euros, ce qui ferait chuter le tarif du modèle de base à 410 euros. La Radeon HD 7950 devrait s'échanger à 330 euros. Enfin, la Radeon HD 7870 GHz Edition coûterait 280 euros, et la 7850 200 euros. Profitez-en ! Site : www.amd.com



AMD autorise les constructeurs ayant overclocké leurs Radeon HD 7970 à les rebadger sous l'appellation «GHz», sans qu'elles ne disposent pour autant de PowerTune. Prenez garde !



Constructeur AMD
Fréquence 1 000 MHz (de base), 1 050 MHz (PowerTune Boost)
Fréquence mémoire 1 500 MHz
Gravure 28 nm
Mémoire vidéo 3 072 Mo GDDR5
Interface mémoire 384 bits
Longueur 27,5 cm, dual-slot
Connectiques 1 port DVI, 2 ports mini-DisplayPort 1.2, 1 port HDMI 1.4a
Unités de calcul 2 048 processeurs de flux
Site www.amd.com
Prix 469 €
Sortie prévue Déjà disponible

AMD Radeon HD 7970 GHz Edition ■ AMD revient sur le devant de la scène

QU'ON LUI RENDE SA COURONNE !

EN RÉSUMÉ

Apportant un vent de fraîcheur à sa gamme, AMD reprend le titre de carte mono-GPU la plus performante du moment et renforce de 10 % les performances de son modèle vedette.

- Le mode Turbo non déterministe
- Le bus et la fréquence mémoire
- La consommation électrique à plein usage (225 watts)
- Les nuisances sonores
- Une gamme difficile à décrypter

VERDICT 17/20

Si AMD a dégainé en premier les GPU gravés en 28 nm, les six mois d'avance glanés sur nVidia se sont retournés contre lui. Coup sur coup, les GeForce GTX 680 et 670 ont permis à la firme au caméléon de prendre le dessus sur les modèles d'AMD, profitant d'un meilleur recul sur les techniques de production. Pour réagir, la firme de Sunnyvale décline aujourd'hui son modèle en une édition «gigahertz». Le premier changement majeur concerne les fréquences de fonctionnement, qui justifient donc cette appellation; le GPU tourne désormais à 1 000 MHz de base (contre 925 MHz auparavant) et à 1 050 MHz dans un nouveau mode Turbo qui n'est pas sans rappeler la technologie GPU Boost de nVidia. Même

évolution du côté de la fréquence de la mémoire, qui passe à 1 500 MHz contre 1 375 MHz pour la version antérieure. Sur le papier, AMD a donc ajusté les caractéristiques de son GPU sur celles du GK104 de la GTX 680 (GPU à 1 006 MHz et mémoire à 1 502 MHz). AMD prend toutefois le dessus grâce à son bus mémoire de 384 bits, contre 256 bits chez nVidia. Autre nouveauté : la modification de la technologie PowerTune, qui comprend désormais un mode «boost» à l'image du GPU Boost de nVidia.

Grâce à cette nouvelle version, le GPU est susceptible de s'overclocker jusqu'à 1 050 MHz à travers des mécanismes de détection et d'estimation de la consommation ultra précis. Du côté des performances, l'édition GHz de la Radeon HD 7970 se révèle 10 % plus puissante que son modèle d'origine et ravit d'une courte tête à nVidia le titre de carte mono-GPU la plus performante, en particulier dans les résolutions les plus élevées. Un retour en grâce qui s'accompagne d'un excellent rapport qualité/prix.

«LA RADEON HD 7970 GHZ EDITION SE RÉVÈLE 10 % PLUS PUISSANTE QUE SON MODÈLE D'ORIGINE.»

Constructeur Roccac

Type Souris filaire

Sensibilité capteur 2000 dpi

Pilotes Niveau de sensibilité ajustable sur 7 paliers

Dimensions 64 x 115 x 46 mm

Poids 70 g

Site www.roccat.org

Prix Environ 30 €

Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Simple et efficace, la Lua est une souris ambidextre au juste rapport qualité/prix. On apprécie son niveau de confort, sa fiabilité, sa grande précision et son utilitaire hautement personnalisable.



- Rapport qualité/prix
- La molette crantée
- Solide et fiable



- Un peu légère (70 g)
- Pas de boutons supplémentaires
- Disponibilité en boutique

VERDICT

16/20

Constructeur Razer

Type Micro-casque

Plage audio 20 Hz - 20 kHz

Impédance 32 Ohms

Réponse microphone 50 Hz-16 kHz

Connectiques 1 port USB

Site : www.razerzone.com

Prix Environ 180 €

Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Offrant un grand confort d'utilisation, le Tiamat 7.1 est un modèle particulièrement luxueux, qui distille un son puissant.



- Qualité de finition
- Son puissant
- Très bon maintien



- Plutôt cher (180 €) !
- Fonctionne à travers un port USB
- Pas de jack 3,5 mm

VERDICT

15/20



Roccac Lua ■ Une souris premier prix à l'excellente précision

DIABLO III VOUS A CASSÉ VOTRE MULOT ?

Destinée en premier lieu aux fans de FPS, la Lua est une souris équipée d'un capteur optique de 2000 dpi qui offre une excellente précision. On apprécie sa qualité de finition et sa très bonne prise en main, dans la veine des modèles plus luxueux du constructeur

(Kone+ et Kova). La molette crantée s'arrête précisément et évite le surdéfilement – un véritable atout lorsque vous changez d'arme ! Si vous disposez d'un budget serré, ne cherchez plus : la Lua est la souris qu'il vous faut, pour exceller dans les parties multijoueur.



Razer Tiamat 7.1 ■ Un micro-casque haute fidélité

DU BON SON DANS LES OREILLES

Bénéficiant d'une excellente finition, le Tiamat 7.1 est le fruit d'un audacieux pari technologique : embarquer cinq transducteurs dans chaque oreille afin de distiller un son d'une puissance et d'une qualité jamais égalées. Plutôt massive, la télécommande est un

modèle du genre et permet de contrôler finement le volume global ou le niveau de chaque paire de transducteur. Vous plongez ainsi littéralement au cœur de l'action, d'autant plus que le casque offre un grand confort d'utilisation. Un sans-faute, hélas plutôt cher !

UTILITAIRES

Recuva 1.43

Développé par les auteurs de CCleaner, Recuva vous permet de récupérer tous les fichiers supprimés accidentellement. Cet utilitaire présente un bon taux de réussite, même sur les unités plantées ou fortement verolées. À essayer, d'autant plus que c'est gratuit. <http://tinyurl.com/c3eask>



Emsisoft Emergency Kit 2.0

Vous êtes fréquemment amené à dépanner vos proches ? Grâce à cet outil, vous disposez de quatre utilitaires de réparation d'urgence, visant notamment à supprimer les logiciels-espion.

<http://tinyurl.com/cq2yyxy>



Cleaning Fighter 2.4.1

Cet utilitaire permet de nettoyer rapidement votre PC en supprimant les fichiers indésirables, les éléments temporaires et le contenu de la corbeille. On apprécie aussi les fonctions de recherche.

<http://tinyurl.com/d3exwwo>



JOUER (À FOND) SUR UN PC PORTABLE

Inutile de se le cacher : les PC portables trônent en tête des ventes et représentent près de 65 % du marché, ravalant notre attitude de bricoleurs au rang de sport archaïque. Si vous passez dans ce camp à votre tour, apprenez à décupler le potentiel de votre machine.

DURÉE

60 minutes

NIVEAU

Intermédiaire

MATÉRIEL

Speccy (www.piriform.com/speccy) et MSI AfterBurner (<http://tinyurl.com/yfpyj74>)

Stars du CES de Las Vegas en janvier dernier, les ultrabooks se voyaient dérouler le tapis rouge par Intel, à l'origine de leur concept, qui tablait sur des ventes totalisant « près de 40 % du marché » en quelques mois à peine. Au début de l'été, une plus dure réalité s'est rappelée au fondateur de Santa Clara : chers et trop nombreux, ces PC portables d'un type nouveau ne s'arrachent pas à tour de bras. On parle même d'un chiffre de ventes tutoyant les 500 000 unités écoulées à travers le monde, sur les six premiers mois de 2012. Tous les constructeurs emblématiques s'apprêtent à sortir des sentiers tracés par Intel pour se réappropriier le concept et commercialiser des « ultrabooks gamers », de 15 à 17 pouces. Wait & see : de tels modèles, animés par

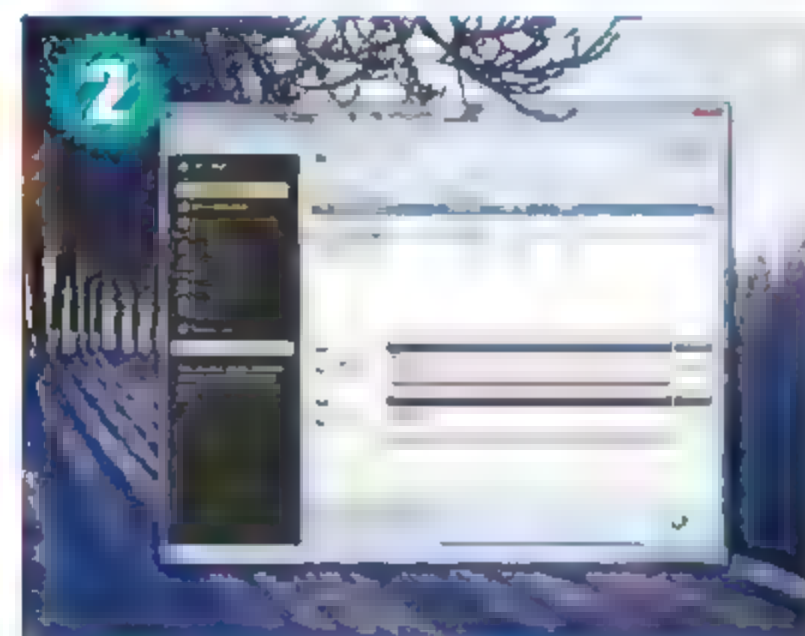
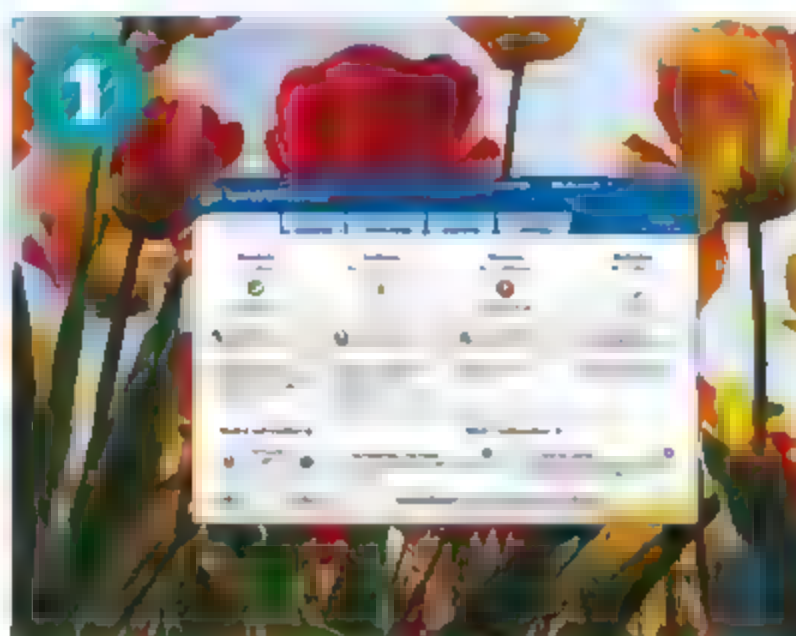
un processeur Ivy Bridge et un circuit graphique de génération Kepler, pourraient allégrement franchir la barre des 1 200 à 1 400 euros au bas mot. Dans de telles conditions, n'ayant rien à envier aux PC de bureau les plus modernes, inutile de tergiverser : les jeux les plus exigeants sont à leur portée. Mais si vous disposez encore d'une machine d'appoint accusant deux à trois années d'existence, sachez que vous n'êtes pas assujettis aux interminables parties de solitaire et de démineur pour autant ; moyennant quelques bonnes techniques d'optimisation, vous pouvez prolonger leur durée de vie et étendre l'éventail de jeux à leur portée. En premier lieu, passez en revue l'état de votre configuration à l'aide de Speccy (www.piriform.com/speccy), qui vous indique notamment la fiabilité de votre disque dur ou la température dégagée par votre CPU et votre circuit graphique. Si vous disposez d'une marge de manœuvre confortable, avec une température avoisinant les 40 à 50 degrés pour votre GPU, sachez que vous pouvez l'overclocker. Pour cela, téléchargez MSI AfterBurner ([\[tinyurl.com/yfpyj74\]\(http://tinyurl.com/yfpyj74\)\) et reportez-vous à la section Core Clock. Procédez par légers incréments de 15 à 30 MHz environ et cliquez sur le bouton Apply, tout en vérifiant la hausse de la température. Vous devriez ainsi obtenir de bons résultats et pouvoir profiter de titres récents, comme *Diablo III*, dans des conditions très satisfaisantes. S'il est difficile de changer les composants de votre PC portable, deux éléments méritent toutefois d'être revus à la hausse : les barrettes de mémoire vive et le disque dur. Là encore, Speccy vous renseigne sur la nature de vos barrettes, a priori des modules So-Dimm DDR3. Comptez 20 euros pour une barrette de 4 Go à ce format. Pour votre disque dur, envisagez de l'échanger contre un SSD, comme le Series 330 de 180 Go d'Intel \(160 euros\). Reportez-vous à l'encadré ci-contre pour découvrir la procédure, en pensant à cloner votre disque actuel afin de restaurer ses données en un instant. N'oubliez pas non plus de procéder à un nettoyage de printemps, afin d'améliorer la réactivité générale de Windows 7.](http://</p>
</div>
<div data-bbox=)

BOBA FETT

« OVERCLOCKEZ LE CIRCUIT GRAPHIQUE ET ENVISAGEZ DE REMPLACER LE DISQUE DUR PAR UN SSD. »

PAS À PAS

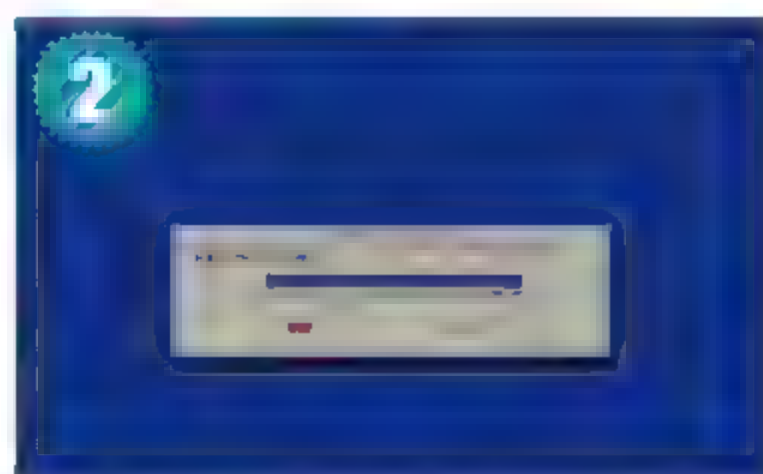
1/ Premier bon réflexe, optimisez Windows 7 à l'aide d'un utilitaire, comme *TuneUp Utilities 2012* (www.tuneup.fr). La version d'évaluation suffit à un premier passage très efficace. **2/ Complétez cette opération** par une bonne défragmentation de votre disque dur, à l'aide d'*O&O Defrag 15* (<http://tinyurl.com/3udd4xx>) disponible aussi en version d'évaluation. **3/ Overclockez votre circuit graphique**, avec *MSI AfterBurner*, compatible avec l'ensemble des GPU du marché. **4/ Ventilez au mieux votre PC**, notamment avec une tablette équipée de ventilateurs (20 euros).



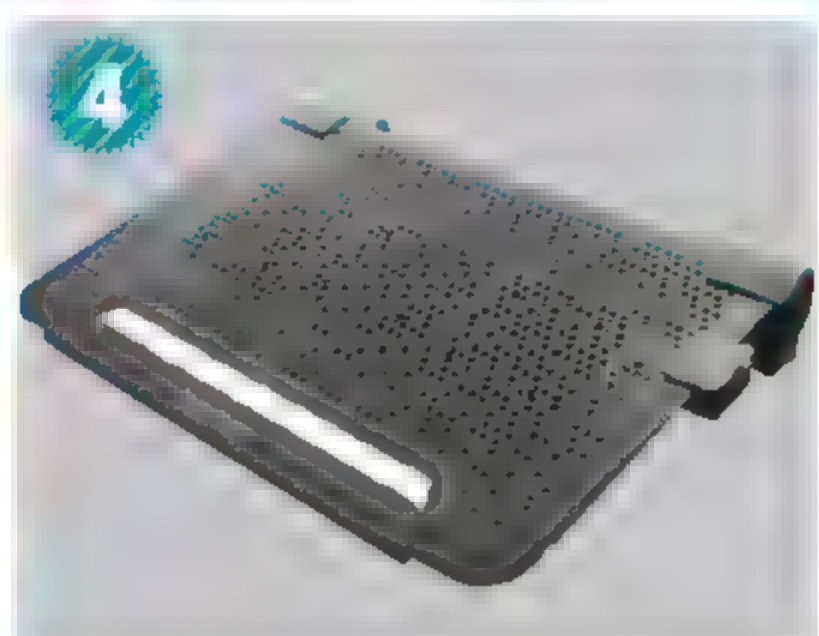
3 POINTS CLÉS

OPTIMISEZ VOTRE PC PORTABLE

Passez en revue l'état de votre PC portable et envisagez de doper ses performances moyennant le remplacement de quelques composants.



1/ Achetez un SSD, comme le 330 Series de 180 Go chez Intel (160 euros). Il affiche de très bons débits et contribue largement à doper la réactivité de votre PC portable. **2/ Réalisez une image complète de votre disque actuel**, à l'aide de CloneZilla (www.clonezilla.org), une solution gratuite et simple d'emploi. **3/ Restaurez votre sauvegarde sur le SSD**, après avoir créé l'image de votre disque précédent sur un support externe. L'opération devrait prendre une à deux heures environ.



À RETENIR

Si, à première vue, votre marge de manœuvre paraît limitée, sachez que vous pouvez considérablement optimiser une machine accusant plusieurs années d'existence. Commencez par relever ses caractéristiques et son état de santé afin de déterminer votre champ d'action. Envisagez ensuite d'overclocker le circuit graphique, tout en prenant garde à l'élévation de la température, puis investissez dans une nouvelle barrette de mémoire et/ou un SSD.

TOP HARD

La gamme des processeurs Ivy Bridge est définitivement installée et fait bon ménage avec les derniers modèles de cartes graphiques signées AMD et nVidia. À ce titre, intéressez-vous de près à la Radeon HD 7970 Gigahertz Edition, au rapport qualité/prix flatteur.

BOBA FETT

QUELLE GAMME ?

Haut de gamme

Avec un processeur Ivy Bridge et l'une des meilleures Radeon HD du moment, vous disposez d'une véritable bête de course taillée pour les jeux les plus exigeants.

Milieu de gamme

nVidia et AMD disposent d'une large gamme de cartes graphiques à tous les prix ; profitez du changement de gamme pour sauter sur les meilleures affaires du moment !

Bas de gamme

Si les Bulldozer d'AMD ont peiné à convaincre, le constructeur détient toujours la palme du meilleur rapport qualité/prix : adoptez les Phenom II X6, qui accusent plusieurs mois d'existence.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Ajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Gigabyte
Chipset Z77
Socket LGA 1155
Site www.gigabyte.fr



LA CARTE MÈRE GA-Z77X-UD3H

Dernier modèle embarquant un socket LGA 1155 et un chipset de série 7, cette carte mère Gigabyte est le parfait compagnon d'un processeur Ivy Bridge. Elle bénéficie d'un très bon niveau de finition et d'un UEFI qui brille par l'étendue de ses fonctions.

Prix Environ 300 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3,5 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR Core i7 3770K

Fleuron de la nouvelle gamme Ivy Bridge d'Intel, le Core i7 3770K inaugure la gravure en 22 nm, ce qui réduit son TDP de manière drastique (77 watts contre 95 watts pour un Core i7 2600K). Les performances sont également revues à la hausse, de près de 8 % en moyenne.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 90 €
Marque Asus
Chipset Z77
Socket LGA 1155
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE P8Z77-M

Au format micro-ATX, cette carte mère économique et bien conçue démontre le savoir-faire d'Asus et s'accompagne des dernières technologies en date. On apprécie son aspect compact, qui ne nuit nullement à sa polyvalence et à la variété de sa connectique.

Prix Environ 200 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3,4 GHz
Site www.intel.com

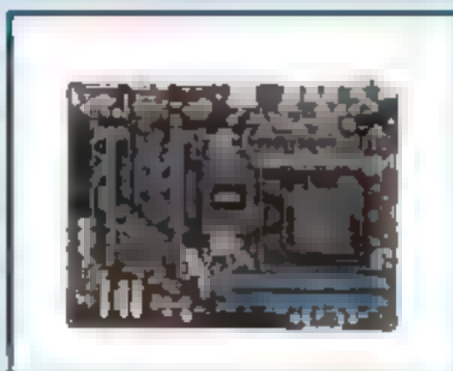


LE PROCESSEUR Core i7 2600K

Fer de lance de la gamme Sandy Bridge, le Core i7 2600K ne se voit pas encore remis au placard avec l'arrivée des CPU Ivy Bridge : il connaît une baisse de prix significative qui renforce son intérêt pour de longs mois. Profitez-en pour gonfler le budget de votre carte graphique.

BAS DE GAMME

Prix Environ 85 €
Marque MSI
Chipset AMD 970
Socket AMD AM3+
Site www.msi.com



LA CARTE MÈRE 970A-G45

Équipée d'un contrôleur USB 3.0 et présentant un excellent rapport qualité/prix, cette carte mère sur socket AM3+ tire le meilleur parti des processeurs Phenom II. On apprécie notamment le module OC Genie II facilitant l'overclocking.

Prix Environ 105 €
Marque AMD
Cœurs 6
Fréquence 2,8 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR Phenom II X6 1055T

Même si ce processeur accuse déjà de longs mois d'existence, il constitue aujourd'hui encore l'une des solutions les plus abordables du moment. Doté de six cœurs, il s'acquitte des tâches les plus exigeantes et convient parfaitement aux amateurs de jeux vidéo.

1150€

Prix Environ 85 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1 600 MHz
 Barrettes 4x4 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE HyperX XMP 16 Go

Certes, une telle quantité de mémoire vive devrait largement dépasser tous vos besoins, mais le prix de ce kit est devenu si abordable qu'il serait dommage de s'en priver ! Une solution idéale pour accompagner l'excellente carte mère Gigabyte que nous vous recommandons.

Prix Environ 190 €
 Marque Intel
 Taille 180 Go
 Type Mémoire Flash
 Site www.intel.com



LE DISQUE DUR 330 Series

Ce SSD signé Intel est l'un des meilleurs du genre : il offre des débits en lecture et écriture de 500 et 450 Mo/s environ, tout en voyant son tarif baisser significativement depuis son lancement. Ne vous en privez pas : vous doperez la réactivité de Windows 7 et de vos jeux préférés.

Prix Environ 470 €
 Marque AMD
 DirectX 11
 Mémoire 3072 Mo GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE GRAPHIQUE Radeon HD 7970 GigaHertz Edition

Reprenant le titre de carte graphique mono-GPU la plus performante du moment, la Radeon HD est aussi une excellente affaire : ses 3 Go de GDDR5 vous permettront de profiter de vos titres avec un haut niveau de détails et de textures.

817€

Prix Environ 25 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1 333 MHz
 Barrettes 2x2 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE Value 4 Go

Simple et efficace, ce kit mémoire PC10600 convient parfaitement à la carte mère de MSI et vous fait économiser plusieurs dizaines d'euros. Il vous reste toutefois deux slots vacants ; si votre budget vous le permet, montez en gamme et adoptez d'emblée 8 à 16 Go de RAM.

Prix Environ 140 €
 Marque Western Digital
 Taille 3 To
 Type plateaux
 Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR Caviar Green 3 To

Vous souhaitez archiver une quantité phénoménale de données sans compter ? Adoptez ce modèle de trois téraoctets, même si son tarif n'est pas encore revenu au niveau d'avant la crise. Idéalement, vous le complétez d'un petit SSD visant à héberger le système.

Prix Environ 380 €
 Marque nVidia/
 Gigabyte
 DirectX 11
 Mémoire 2 048 Mo GDDR5
 Site www.nvidia.fr

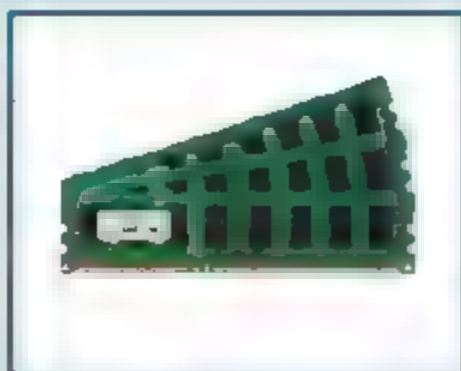


LA CARTE GRAPHIQUE GV-N670OC-2GD

Version castrée de la GeForce GTX 680, la GTX 670 est armée du même GPU et tutoie des performances sensiblement identiques. Elle présente un rapport qualité/prix très flatteur et vous donne accès à l'ensemble des technologies exclusives de nVidia.

510€

Prix Environ 17 €
 Marque Crucial
 Fréquence 1 333 MHz
 Barrettes 2x2 Go
 Site www.crucial.com



LA MÉMOIRE Value 4 Go

Simple et efficace, ce kit de deux barrettes est l'un des moins chers du marché et présente une très bonne fiabilité. La carte mère que nous vous recommandons comprend quatre slots DDR3 : vous pouvez éventuellement doubler la capacité de ce kit.

Prix Environ 100 €
 Marque Seagate
 Taille 2 To
 Type plateaux
 Site www.seagate.com



LE DISQUE DUR Barracuda Green 2 To

Légèrement moins cher que le Caviar Green de Western Digital, ce modèle signé Seagate voit ses plateaux osciller à 5 900 tours/minute et s'avère compatible S-ATA III avec 64 Mo de cache. De bons débits sort à la clé ; faites-en le support de votre filmothèque et de vos archives.

Prix Environ 205 €
 Marque AMD/Sapphire
 DirectX 11
 Mémoire 2 048 Mo GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE GRAPHIQUE Radeon HD7850 2 Go

Représentant quasiment la moitié du budget de cette configuration d'entrée de gamme, la Radeon HD 7850 constitue une excellente solution pour jouer dans de très bonnes conditions. Peu gourmande en énergie, fiable et discrète, elle devrait vous séduire pour longtemps.

JEUX RÉTRO

RETOUR SUR UN MONUMENT DE LA 3D ISO

JAGGED ALLIANCE 2



NEWS 138

Martin fête ses 40 ans. Ça mérite bien une pipe.



INTERVIEW 140

20 ans après *Battle Squadron*, Martin Pedersen ressorti de l'ombre.

SQUARE ENIX RESSORT L'ARGENTERIE

En juin dernier, le boss de Square Enix, Yoichi Wada, avait déclaré devant ses actionnaires qu'il n'y aurait un remake de *Final Fantasy VII* qu'à partir du moment où ils auraient réussi à faire mieux avec un *FF* moderne, car ressortir un titre vieux de 15 ans et montrer que tout ce qu'ils avaient fait depuis était inférieur reviendrait à suicider la franchise. Ça, c'était le 26 juin. Comme depuis aucun nouveau *FF* n'est sorti et que Square Enix a annoncé début juillet une réédition de *FF VII*, je ne vois que deux explications : soit les actionnaires ont trouvé que *FF XIII-2* réalisait cette condition, soit ils lui ont dit qu'ils n'en avaient rien à foutre de ses états d'âme. Ou alors ils ont considéré que *FF* était déjà une franchise flinguée, et que la sortie du remake ne changerait rien à rien. Bref, tout ça pour dire que *FF VII* ressort bientôt, mais sur PC uniquement (pour l'instant, du moins, car il est à parier que ça s'empoigne sévère pour l'exclu sur consoles). Les seules indications qu'a livrées Square Enix, c'est que le jeu aurait des « succès », la sauvegarde sur Cloud, et une fonctionnalité « casu » pour hausser à la demande les stats de l'équipe quand « c'est trop dur ». Ça sentait le gros booster payant



typique des free to play, mais Square Enix a confirmé depuis sa gratuité. Techniquement, le boulot que ce remake aurait impliqué pour être décent – nouveau render de tous les décors de fond et de toutes les cinématiques, voire le

possible passage à la 3D temps réel intégrale – est colossal. Soit ça ne sort pas tout de suite, soit c'est en chantier depuis longtemps et Yoichi Wada mentait. Ou alors, c'est juste une pauvre réédition. Ah oui, c'est ça.

TARIF RÉDUIT POUR TWINSUN

L'affaire rétro du mois, pour nous, elle est sur DotEmu : pour 7,99 euros, on peut s'offrir le bundle des deux *Little Big Adventure*. Voilà du jeu d'aventure et d'action propre, étonnamment bien réalisé pour l'époque (1994 le premier, 1997 le second), et surtout encore à l'aise avec sa source, son origine : le monde de l'enfance. Mais dans le bon sens du terme ! Les aventures de Twinsen se déroulent dans un univers en apparence infantile mais qui, à l'image du conte, ne s'interdit pas l'intelligence. Les deux épisodes sont fins, drôles, et sous leur apparence naïve, avec leurs lièvres speed et leurs babars placides, ils abordent des thèmes beaucoup moins convenus qu'il n'y paraît. En réalité, il y a dans les *Little Big Adventure* un petit quelque chose du *Roi et l'Oiseau*. Et ça fait même bizarre de voir un jeu pensé il y a près de 20 ans qui parle de tyrannie scientifique faussement bienveillante qui prétend placer la population sous un État policier pour des questions de réchauffement climatique (!)



Les *LBA* valent bien qu'on dépasse les quelques inconvénients ergonomiques du premier (les postures rigides) et les vilaines caméras extérieures du second (ça c'est plus dur, je le concède), parce que c'est du grand Frédéric Raynal. Nous devons à sa

veine créative et à sa fraîcheur un autre ovni poétique sur Dreamcast basé sur l'enfance : *Toy Commander*. Honnêtement, deux monuments du jeu vidéo français à même pas 8 euros, c'est cadeau. Sur DotEmu tinyurl.com/cwoxcmr (aussi sur GOG.com, mais plus cher).

CARNET MONDAIN : ATARI A 40 ANS

Avant de devenir ce nom creux passé de mains en mains depuis des années, Atari a été immense. Nolan Bushnell et Ted Dabney fondent Atari le 28 juin 1972. C'est le grand virage d'une aventure débutée quatre ans plus tôt chez Ampex, fournisseur d'électronique de l'armée. Là-bas, Bushnell convainc Dabney que les micros associés à de simples téléviseurs seront la prochaine révolution du divertissement. Nous sommes en 1968 : les ordinateurs n'ont généralement pas d'affichage et on ne les approche qu'en blouse blanche. Pendant deux ans, le soir après le boulot, ils conçoivent le prototype que Bushnell place chez Nutting Associates, fabricant de jeux électromécaniques. C'est la première borne d'arcade de l'histoire, *Computer Space*,

déjà pris par une société de charpente, ils se tournent vers le jeu de go et se décident pour Atari. Les prototypes de *Pong* mis en test dans les bars marchent tellement bien que Bally refuse de croire aux rapports de Bushnell et ne donne pas suite. Les deux, rejoints par Al Alcorn, décident de commercialiser *Pong* eux-mêmes, d'assembler, de stocker et de vendre les machines, à trois, à la main. Ils sont débordés par le succès. Faire cinquante *Pong* les avait éreintés, on leur en demande des centaines. Les nouveaux locaux et employés arrivent immédiatement. Le succès est tel que Bushnell et Alcorn montent un second fabricant où ils placent le n°2 de chaque département Atari (fabrication, ingénierie, etc.) avec une légende : ce sont des renégats assoiffés de vengeance.



des acquisitions dans le divertissement. Son expert, Manry Gerard, lui propose Atari. À sa plus grande surprise, Ross, homme dur qui s'est fait seul dans les rues de Brooklyn,

« KASSAR EST ACCUEILLI PAR BUSHNELL QUI PORTE UN TEE-SHIRT "J'AIME BAISER", DANS UNE NON-RÉUNION OÙ TOUT LE MONDE FUME DES JOINTS ET PICOLE. »

qui s'offre même une apparition dans *Soleil Vert*. Gros succès d'image, un peu moins au niveau commercial : le jeu est trop compliqué pour le public. Nutting est refroidi et Bushnell va démarcher Bally, celui des flippers. Il revient avec une commande pour « un jeu plus simple ». Parfait : on est en 1972, et entre-temps, il a vu le *Tennis* de Ralph Baer. Il le plagie pour sa nouvelle borne et l'appelle *Pong*. Bushnell et Dabney sentent que c'est le moment de fonder leur boîte. Comme « Syzygy », terme mystico-astronomique, est

Le but : écouler sous le nom Kee Games des bornes chez les opérateurs effrayés par la position dominante d'Atari. Mais, très vite, le changement d'envergure d'Atari fait du mal à l'association de Bushnell et Dabney. Bushnell est flamboyant et égocentrique, Dabney pointu et effacé. Bushnell engage une boîte de com' pour se promouvoir, Dabney regrette le temps du petit atelier et les effets de l'argent sur la mentalité d'Atari. Dabney prend la porte, Atari commence à battre de l'aile. On est en 1976, et Steve Ross, le président de Warner, cherche

accepte : il venait de rentrer de Disneyland, où il avait joué avec ses enfants sur *Indy 800*, un précurseur de *Super Sprint* par Kee Games. Il prend Atari pour 28 millions de dollars mais, dès 1977, rien ne va comme prévu. Il faut vendre la VCS 2600, mais Bushnell s'en fout, il veut la mettre à la poubelle parce qu'elle n'a pas démarré assez fort. Bushnell préfère bosser sur son projet de chaîne de pizzas pour gosses avec salle d'arcade. Début 1978, Ross expédie là-bas Ray Kassar, chargé de déterminer s'il faut liquider Atari. Kassar vient de chez Burlington (les chaussettes !), ne connaît rien au jeu vidéo, ne s'habille qu'en costard classe et roule avec chauffeur. Il est accueilli par Bushnell qui porte un tee-shirt « j'aime baiser », dans une non-réunion où tout le monde fume des joints et picole. Il n'y a pas de réel secteur financier, pas de marketing, pas d'organisation. Sauf que Kassar pige tout de suite le potentiel de la VCS. Il impose à Bushnell d'en faire le produit phare d'Atari, demande sa production en masse pour Noël. Bushnell traîne les pieds, et à la première occasion, en novembre 1978, il est dégagé, il peut enfin vendre ses pizzas. Noël 1978 donne raison à Kassar, puisque la 2600, bien vendue, est un carton immense. En six ans, Atari a perdu ses deux fondateurs.



De gauche à droite : Ted Dabney, Nolan Bushnell, Fred Marinchek et Al Alcorn.



Battle Squadron ONE, le remake pour smartphones (iOS, Android) propose des succès. La version iPad permet de jouer à deux simultanément, en face à face. (www.cope-com.com)



The Vikings sur CPC Martin et Torben avaient 14 ans !



Hybris Un choc à l'époque (1988). *Hybris ONE* sort plus tard dans l'année.



Battle Squadron 2 : Aviators Jamais sorti. Un brin d'*Elemental Master* (Megadrive) ?



Hugo 2 Martin y aurait codé un peu, mais ça compte pas comme un jeu...

Martin Pedersen
Jeune prodige à la retraite



[VOIX ROBOT] WELCOME TO BATTLE SQUADRON [VOIX ROBOT]

Martin Pedersen et Torben Larsen sont les auteurs d'*Hybris* (1988) et de *Battle Squadron* (1989), deux shoots de légende sur Amiga. Martin était au code, il avait 16 ans. Plus de vingt ans ont passé, et Martin ressort aujourd'hui ses jeux sur smartphone. C'est pas ici qu'on allait rater l'occasion de l'interviewer.

Joystick : Comment en vient-on à coder un jeu comme *Hybris* à seulement 16 ans ? C'était vos débuts ?

Martin Pedersen : Non, avant, en 1986, on avait fait avec Torben *The Vikings* sur Amstrad. J'étais encore au collège. J'ai fait tous mes jeux pendant ma scolarité, entre le collège et le lycée ; je codais le soir, les week-ends, la nuit ! Mes parents étaient super inquiets, surtout quand ils me voyaient stresser en période de chasse au bug, avant la deadline. Mais ça n'a pas porté préjudice à mes études, donc tout s'est bien passé. Et comme j'insistais pour me faire payer à la signature et aux milestones, j'ai même touché un salaire !

Hybris et Battle Squadron étaient des prodiges techniques. Comment est-il possible qu'un ado codant après l'école fasse mieux que l'immense majorité des développeurs qui se plaignaient de la complexité de l'Amiga ?

M.P. : Ha, celle-là elle me fait plaisir ! Disons que Torben, pour le créatif, et moi, pour la technique, étions « miraculeusement assortis ». On « sentait » comment ces machines fonctionnaient, ce qu'il était possible d'en tirer et comment les pousser plus loin. Et puis, faire mieux que ce qu'il y avait sur le marché, c'était une passion.

Terra Cresta et Dangan UFO Robo, de Nitchibutsu, sont clairement les sources d'Hybris. Vous alliez en salle d'arcade avec un calepin pour prendre des notes ?

M.P. : Effectivement, les salles d'arcade étaient notre source d'inspiration et ces deux jeux étaient présents dans celle à côté de chez

nous. Au cas contraire, *Hybris* aurait été différent, c'est sûr. Ce n'est pas qu'on étudiait ou qu'on copiait de manière méthodique : Torben et moi, on jouait, c'est tout ! On absorbait inconsciemment les « paramètres arcade » (patterns ennemis, cadence et visée des tirs...), et on réagissait à notre goût ce qu'on avait assimilé.

Battle Squadron prend son système d'armes à Twin Cobra, l'ambiance et les niveaux souterrains du côté de Terra Force...

M.P. : Ça, j'en suis moins sûr. Je n'ai pas de souvenirs de ces jeux. Il faut dire qu'on avait moins de temps pour jouer sur les bornes. À l'époque, j'avais pris l'habitude de dire « faire des jeux, c'est encore plus fun que de jouer » ! Torben a pu puiser son inspiration en salle d'arcade, mais *Battle Squadron*, c'est un jeu que je vois comme notre création.

Quand Battle Squadron est sorti sur Amiga, il n'y avait rien d'équivalent techniquement. Vous vous rappelez de certaines astuces ?

M.P. : Il y en avait un paquet ! Les vaisseaux « Predator », bien sûr. Mais ça commençait dès la construction de l'écran. On utilisait les 8 sprites hardware de l'Amiga pour rafraîchir à chaque image la position des objets rapides (les tirs, le vaisseau du joueur), mais les objets plus lents – les ennemis et le décor – étaient affichés au blitter [NDLR : un circuit spécialisé dans la copie de tronçons de mémoire vidéo], et on ne révisait leur affichage que sur une image sur deux. Le tout en construisant l'écran en synchro avec le balayage, dès que le raster

était passé. La conversion Megadrive avait été fun, aussi. EA nous avait filé le hardware et on a fait le portage en six semaines à peine, temps d'apprentissage inclus. C'était du code 68000 [NDLR : comme sur Amiga], donc ça aidait, mais il avait en revanche fallu refaire tous les graphismes. On avait prévu une suite pour *Battle Squadron*, *Aviators*, mais on a laissé tomber. On avait besoin d'un break, ça faisait quatre ans qu'on travaillait comme des fous.

Et ni vous ni Torben n'avez repris. Le passage au PC ne vous intéressait pas ?

M.P. : Nous, on adorait le shoot'em up et la 2D. Le PC, ce n'était pas notre style. On aurait clairement pu continuer à faire des jeux, mais ça s'est arrêté tout naturellement. Il faut dire que je venais de commencer l'université.

La pause a duré 20 ans, et vous revoilà sur smartphones. L'ironie, c'est que le jeu, 20 ans après, risque de vous rapporter plus qu'à l'époque. Vous êtes toujours en contact avec les autres ?

M.P. : Pour l'argent, je m'étais fait payer, ça va ! Sinon, ça fait chaud au cœur de lire de telles critiques sur notre jeu. Les vieux fans sont là, mais les ventes pourraient être meilleures si on parvenait à toucher d'autres audiences. À part ça, je suis évidemment en contact avec Torben, avec qui j'ai fait la version iPad, et avec Ron Klaren, auteur de la musique de *Battle Squadron*. En revanche, si quelqu'un sait où se trouve Paul van der Valk [NDLR : le musicien d'*Hybris*]... Il faudrait qu'il nous écrive chez COPE-COM.COM pour venir prendre des royalties !

PROPOS RECUEILLIS PAR ONCLE DAM



Genre Stratégie,
wargame tactique

Éditeur Talon Soft

Développeur Sir Tech

Année de sortie 1999

Âge conseillé 14+

Site www.gog.com,
store.steampowered.com

Prix Environ 10 euros (GOG.com),
Environ 20 euros (Steam)

UN ANNIÉE MERCENAIRE TROPICAL

JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2 a plus de douze ans, mais il est toujours aussi merveilleusement jouable. Allez, cash : c'est l'une des plus grandes réussites de game design du PC. Rien que ça, rien de moins.

EN RÉSUMÉ

- Riche et profond
- Super ambiance
- Très long et rejouable à volonté

- Ergonomie parfois perfectible
- Vues intérieures des bâtiments confuses
- Aurait pu être un peu plus beau

C'est ce qui fait qu'on a du mal à le traiter en objet rétro : pour le recontextualiser, en faire un objet historique, il aurait fallu que le temps ait pris le dessus sur lui. Que le décalage avec le présent soit devenu perceptible, sensible. Or, ce n'est pas le cas. Au contraire, avec une désinvolture presque insolente, *Jagged Alliance 2* rend tellement de jeux actuels vains et infantiles... Et pour une bonne raison : *Jagged Alliance 2* n'a renoncé à aucune ambition ni à aucune complexité ludique. Plutôt que de s'interdire des idées, Sir Tech a relevé les challenges de design et trouvé à chaque fois la

solution la plus limpide. Sir Tech était un vieux studio, père de *Wizardry*, la première saga RPG sur micro. Il faut croire que ces gens-là ne sous-estimaient pas le joueur. Le résultat, c'est une extraordinaire association entre wargame tactique, wargame stratégique et RPG.

Les Sims : Bob Denard édition

Jagged Alliance 2 vous met dans la peau d'un mercenaire recruté par Enrico Chivaldori, monarque légitime de l'île tropicale d'Arulco. Renversé par sa femme et contraint à dix ans d'exil, il vous charge de reconquérir

son île. Vous débutez avec le nom d'un contact et 45000 dollars. Pour le reste, le recrutement, la stratégie, et l'action, c'est la liberté totale. Initialement, on ne sait pas grand-chose d'Arulco, à part la position des villes et des mines d'argent. C'est à vous de découvrir le reste – les forces ennemies, les ressources –, et de fixer les priorités. Ça passe par l'organisation de patrouilles sur la carte stratégique et par l'exploration des lieux : chacune des 256 cases de la carte d'Arulco est un secteur dans lequel on peut « descendre » à l'échelon tactique. La vue passe en 3D isométrique en temps réel



La vue stratégique, où vous gérez absolument tout, le reste, et encore plus.



Running gag : la reine est furieuse de nos progrès, Elliott va encore se faire gifler !



Father John, excellente source de renseignements. Mais il ne parle qu'ivresse...

(au tour par tour dès qu'un combat commence). C'est là que vos mercenaires agissent : on fouille les villages, on parle aux PNJ, on tisse les fidélités, on acquiert les ressources. Cette phase imprime un rythme particulier au jeu, qui restitue très bien l'idée de prise de

contrôle du territoire. Au début, le groupe de guérilleros est contraint à l'errance, mais peu à peu ses conquêtes lui permettent de se sédentariser, de s'appuyer sur des infrastructures logistiques (aéroport, hôpital, commerces particuliers), économiques (les mines), sur des

moyens qui facilitent la vie (jeep, hélicoptère). La dimension RPG façon *Fallout* de cette conquête du territoire joue un rôle fondamental : elle sert de liant et donne un aspect humain à l'aventure. C'est ce qui manquait le plus à *UFO*, et qui offre ici une personnalité folle à un univers

« JAGGED ALLIANCE 2 N'A RENONCÉ À AUCUNE AMBITION. PLUTÔT QUE DE S'INTERDIRE DES IDÉES, SIR TECH A TROUVÉ À CHAQUE FOIS LA SOLUTION LA PLUS LIMPEDE. »

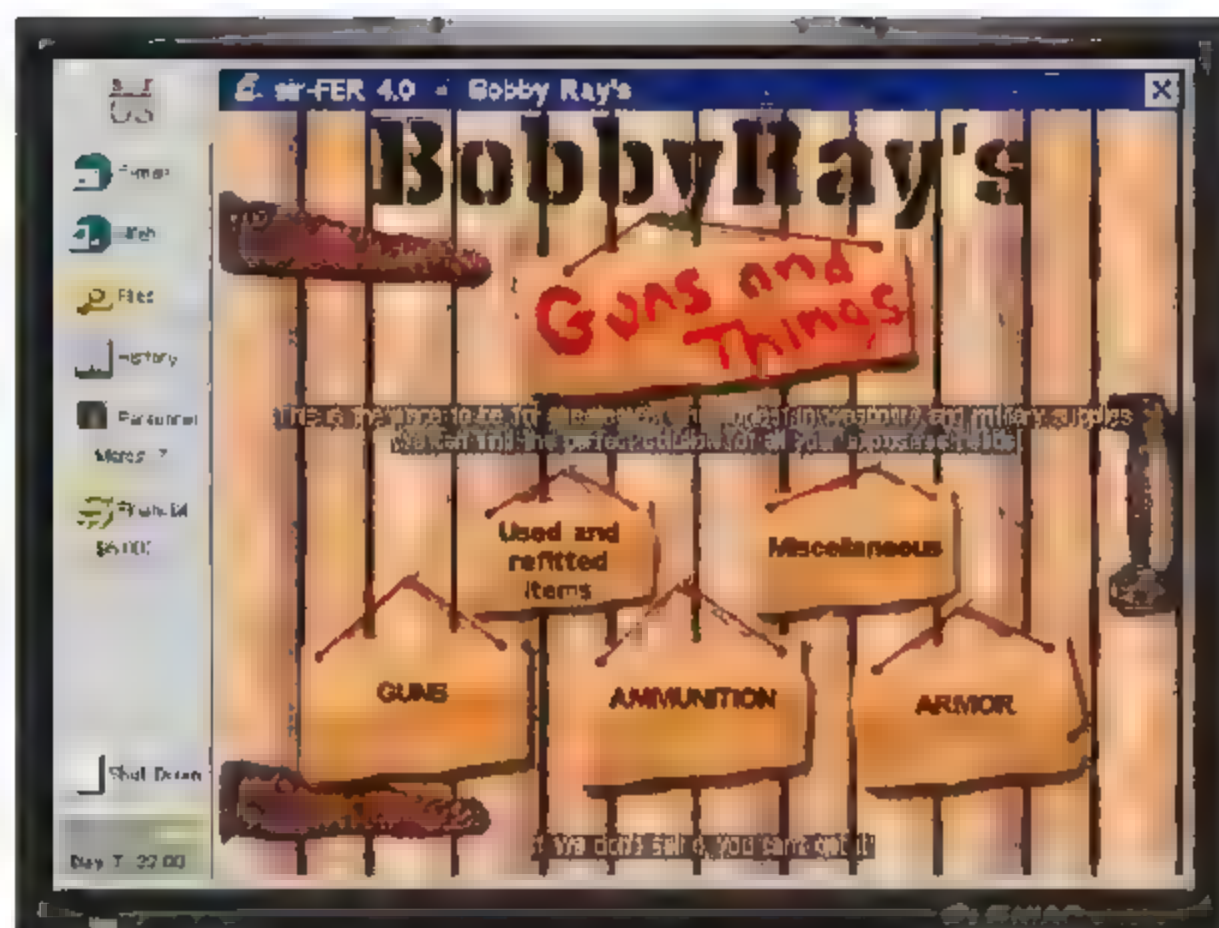


J'ai envoyé Gasket raisonner la patronne de cet atelier qui emploie des enfants. Mais il n'est pas trop diplomate.

autrement plus banal. Bien que cette couche RPG reste concise, elle est déployée avec un maximum d'efficacité là où ça compte. Les quelques quêtes que l'on rencontre sont souvent excellentes (et très drôles), la personnalité des nombreux mercenaires est bien décrite, et elle a un impact sur leurs relations. On n'envoie pas n'importe qui causer aux PNJ, et si deux mercenaires ne s'apprécient pas, ils le font savoir. Les plus tarés peuvent devenir incontrôlables sur le champ de bataille. Les personnalités sont surtout variées et pleines d'esprit : depuis leur fiche sur les sites de recrutement aux conversations téléphoniques ou aux commentaires en combat, il y a un fil d'humour qui



Le site de SAM est devenu une base de mercenaires, avec sa milice et ses cadavres de royalistes.



Chez Bobby Ray's, principal fournisseurs d'armes. Site en pur style « geocities Web 1.0 ».

allège l'ambiance – d'autant que le travail des doubleurs est excellent. On est à mi-chemin entre *L'Agence tous risques* et les aventures de Bob Denard au Katanga; il y a le ton aventureux et l'ironie des bouquins de Lartéguy. Il y a leur sérieux, aussi, parce que *Jagged Alliance 2* n'oublie jamais d'être costaud. La liberté stratégique demande des décisions pointues : vous n'avez jamais plus qu'une poignée d'hommes, et Arulco est immense. Il faut savoir où investir ses efforts sans trop s'exposer, car l'IA, au niveau, joue bien. Dès qu'on

les groupes et les inventaires, planifier les missions ou donner des tâches aux individus, l'écran stratégique avec la carte et la liste des mercenaires est d'une efficacité tout simplement fantastique.

Gloire au tour par tour

Et puis il y a la baston, avec ce fabuleux moteur de combat tactique. On retrouve tous les paramètres classiques, mais magnifiquement implémentés. Il y a la visibilité et le brouillard de guerre, la gestion de la ligne de mire et le couvert, les

exigeant, les reliquats du jeu vidéo classique, comme le simple garrot qui suffit à remettre un mercenaire sur pied, façon bonus de santé, paraissent d'un coup déplacés. Les batailles sont d'autant plus prenantes qu'en face, ça joue très bien. L'ennemi sait se mettre à couvert et il a une grande mobilité. L'IA est tellement souple que la même bataille ne se déroule jamais deux fois de la même manière, avec des choix tactiques parfois radicalement différents. Dans ses secteurs clés (comme les

« ON TOUCHE ICI UN DES PRODIGES DU JEU : ON FAIT TOUT DEPUIS UN UNIQUE ÉCRAN, AVEC UNE FACILITÉ DÉCONCERTANTE, EN QUELQUES CLICS À PEINE. »

prête le flanc, elle contre-attaque, dès qu'un secteur est dégarni, elle revient. Elle a dû lire la maxime du général Giap : « Si l'ennemi se regroupe, il perd le terrain. S'il se disperse, il perd sa force. » Quand on ne mène pas des opérations, il faut savoir mettre à profit chaque minute de la présence des mercenaires, qui coûtent la peau des fesses. Ils peuvent s'entraîner, former leurs collègues à leurs spécialités, former des milices populaires, réparer le matériel, se soigner... On touche ici un des prodiges du jeu : on fait tout depuis un unique écran, avec une facilité déconcertante, en quelques clics à peine. Que ce soit manager

postures, la furtivité, la possibilité d'interrompre l'ennemi durant son tour et un système de visée génial. Cette richesse, qui rend la gestion des points d'action captivante comme jamais, est encore accrue par toutes les possibilités qu'offre l'équipement pléthorique des mercs, avec des armes et des équipements par centaines. Selon ses inclinaisons, les circonstances et les tueurs qu'on a recrutés, on peut privilégier les actions de jour, avec des échanges de tir à distance, ou les opérations nocturnes, où le combat rapproché et la discrétion donnent un avantage décisif. Face à un système de jeu aussi riche et

sites SAM), même les patrouilles changent d'une visite à l'autre. Et comme l'IA ne triche pas, on peut la leurrer : en mode furtif, le « lancer de caillou » marche bien, mais on peut aussi dépister l'ennemi en faisant tirer un coup de feu à un homme placé au loin dans la carte. On pourrait continuer encore longtemps, mais le mieux, c'est d'y jouer. Prévoyez directement des centaines d'heures, les plus rapides de votre vie de joueur. Quand on pense que *Jagged Alliance 2* a été le dernier jeu (ou presque) de Sir Tech, on se dit qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans cette industrie.

ONCLE DAM



**JANVIER
2003**

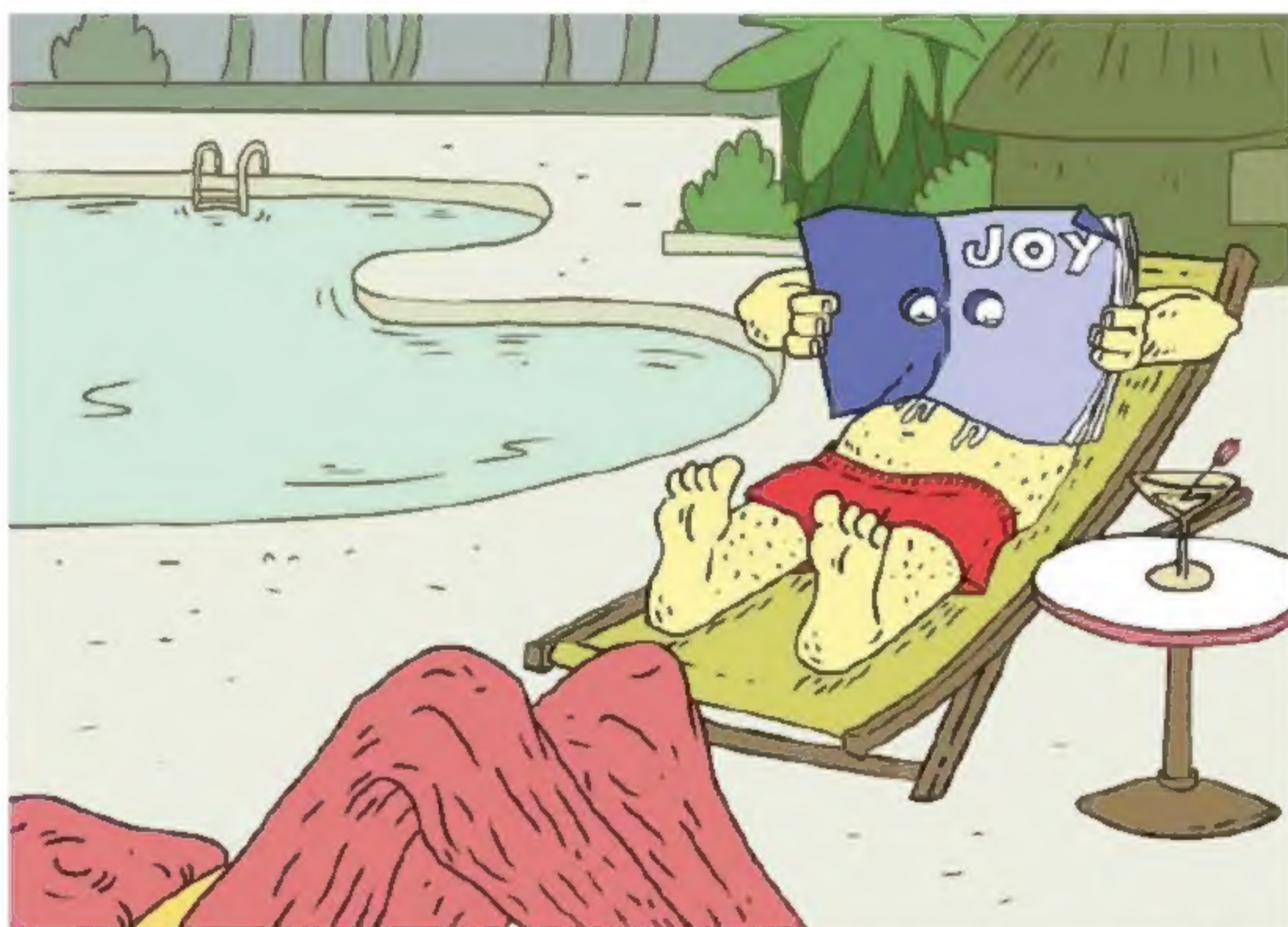
ET POKE ET PEEK

Affalé au bord d'une piscine, un cocktail à la main... S'il n'y avait pas cette mamie en train de bronzer topless juste à côté, je dirais que les conditions sont idéales pour replonger dans un vieux *Joystick*.

A lors, de quoi on parle dans le Joy 144 ? Oh non, mon exemplaire est tout taché, comme si on avait écrasé un pamplemousse sur la couverture... Ah non, c'est juste l'illustration qui est aussi psychédélique que bordélique. Tout va bien. Après plusieurs minutes d'observation attentive, je viens enfin de comprendre que ce visuel fou est dédié à *Asheron's Call 2*, le MMO dont lansolo vante les mérites durant huit pages. Le bonhomme va même jusqu'à megastariser le bousin, avec un 9/10 à la clé. Je ne me souvenais pas que le soft de Turbine méritait tant d'éloges... M'enfin. Sinon, dans son édito, le rédac chef remercie chaleureusement Wanda, qui quitte le mag après cinq ans de reportages et d'interviews tout autour du monde. Snif. Il y a aussi un courrier des lecteurs où il est question de pompe à pénis, mais c'est trop long à expliquer en si peu de lignes.

Bande de drogués

Le truc qui m'épate vraiment avec ce numéro, c'est la charge de boulot que s'est farci chaque rédacteur. Prenons l'exemple du charmant Ackboo. En l'espace d'un mois, il a donc essayé *Tropico II*, *IL-2 Sturmovik : Forgotten Battles*, *Lock On : Modern Air Combat*, *Gun Metal*, *S.T.A.L.K.E.R.* (oui, déjà en 2003) et le FPS tchèque *Vietcong*, au sujet duquel il signe d'ailleurs un article hilarant. À côté de ça, le bougre



a aussi rédigé un papier sur l'arrivée de Konami dans le milieu du PC, deux grosses bêtes sur *Impossible Creatures* et *Praetorians* et une autre plus modeste concernant *Casino Inc.* Et c'est enfin lui qui s'est chargé du gros test de *SimCity 4*, où il raconte comment sa bourgade nommée Bouseville l'a tellement chaviré de bonheur qu'un 8/10 s'impose. Près de dix ans plus tard, je me

demande bien à quoi carbueraient les rédacteurs de l'époque pour être aussi productifs. Aux dernières nouvelles, Ackboo, lansolo et Monsieur Pomme de Terre auraient en tout cas fait fortune en transfusant leur sang aux sportifs espagnols. Ce qui expliquerait bien des choses...

L'idée du siècle

Toujours est-il que Pomme de Terre est passé par toutes les émotions ce mois-là. Il a tout d'abord manqué de s'arracher les membres devant *New World Order*, un *Counter Strike*-like suédois complètement foiré (2/10). Mais il s'est aussi enflammé pour la bêta de *Splinter Cell*, sur laquelle il a visiblement passé des heures et des heures. À tel point que tous ses autres articles ont pris du retard, le poussant à envisager la création de *En Retard Magazine*. Quoi ? Vous doutez du potentiel de la chose ? Moi, pas. La preuve, dix ans après avoir été imaginé, ce projet est tellement à la bourre qu'il n'a toujours pas vu le jour. CQFD.

DEEZ



Vous pensiez que l'énorme biceps gauche de Nadal était dû à une pratique intensive de la masturbation ? Erreur. C'est grâce à *Joystick*.



Dans *Vietcong*, on incarnait Steve Hawkins. À ne pas confondre avec Stephen Hawking, lequel est moins à l'aise dans la jungle.



ON PARLE CHIFFONS !

ASSASSIN'S CREED, DE LA BALLE MASQUÉE

L'avatar fashion d'Ubisoft, l'incarnation du style, la sape néo-urbaine, c'est aussi cela, *Assassin's Creed*. Victime de la mode ou coup de maître marketing ?

Des personnages connus, identifiables, identifiés et charismatiques, le jeu vidéo en regorge. Le Duke, Lara, Mario : des muscles, des seins, de la moustache... et Altaïr. Ou Ezio. Enfin, je ne sais plus, disons le personnage d'*Assassin's Creed*, cet encapuchonné qui, agrippé à une corniche, tape des poses les yeux tournés vers l'horizon. Ces dernières années, en matière de classe vidéoludique, on n'a pas fait mieux. Ubisoft l'a bien compris et mise sur sa franchise historico-fantastique comme rarement, prostituant son héros dans de nombreux titres : bretteur dans *SoulCalibur V*, guest-star de *Rayman Legends*, costume additionnel dans *Final Fantasy XIII-2*... Altaïr, Ezio ou Connor (dans le prochain *Assassin's Creed*)... Ubisoft compte installer son assassin dans un maximum de produits, aussi éloignés de l'univers originel soient-ils. Cette présence est un appel du pied aux (nombreux) fans de la série. L'appât du gain au détriment de l'univers ! Mais ce dernier était-il si dense ? Les époques plurielles, les complots, les intrigues, tout passe, se dénoue et s'emmêle. Au final, la série ne laisse qu'une marque, une image : le look branché de son héros, un concept à lui seul. Des bouts de tissu virtuels auxquels la franchise doit une partie de son succès. Capuche, cape, regard voilé et démarche chaloupante : le design du personnage principal est l'ossature de toute la franchise. Le gameplay a de la gueule mais le coup de génie est là, dans cette tenue seyante. Le blog Creative Bloq a retenu le costume des *Assassin's Creed* parmi les vingt

NO FUTURE

Projetons-nous en 2020. À quoi jouera-t-on ? On peut parier sans risques que le nouveau *Call of Duty* sera décevant mais qu'il se vendra par tonnes, que *FIFA* et *PES* se tireront encore la bourre, du moins si les deux licences n'ont pas fusionné en un « FIFES » du plus bel effet. Dites-le, allez-y, « FIFES ». Comme ça sonne bien... Parmi ces jeux attendus se glissera sûrement un nouvel *Assassin's Creed*. La Révolution française tant espérée, l'Égypte ancienne, la préhistoire... quelle époque sera choisie pour ces aventures palpitantes ? OK, j'en ai déjà marre.

meilleurs designs de l'histoire du jeu vidéo. On y trouve également l'armure du Master Chief, le Vault Boy de *Fallout* et la ville de Rapture, cité mythique de *BioShock*. Référentielle, anachronique, même, la robe blanchâtre des *Assassin's Creed* avait tout pour plaire. La nonchalance du héros, sa capuche et sa maîtrise du parkour renvoient à des codes contemporains et urbains. Hermétique, le personnage déambule comme un gamin indifférent accroché à son casque audio. Le charisme tient aussi au secret que renferme la tenue, qui masque le visage autant que possible. Quoi de plus charismatique qu'une silhouette sur laquelle le joueur peut projeter son propre corps ? L'avatar indéfini d'*Assassin's Creed* est un pur personnage de jeu vidéo, un homme de synthèse, un héros creux, interchangeable sous le costume, même si le troisième volet semble

densifier le fil narratif, notamment via la question des origines de Connor. Le premier épisode installait déjà cette métaphore du lien entre le joueur et son avatar, entre Desmond Miles et Altaïr... Oui, les passages les plus chiants ! Grâce à leur avatar branché, les designers d'Ubisoft ont créé une véritable marque, aussi facilement identifiable que transposable. Elle est en train de devenir un produit d'appel pour d'autres jeux. Les *Assassin's Creed* sont en passe de réussir là où l'autre licence phare d'Ubi, *Rayman*, a échoué. Les sweats, les tee-shirts *Assassin's Creed* sont déjà là. Pourquoi pas toute une gamme streetwear, promue par Ezio et Altaïr ? Évidemment, la série est plus qu'une panoplie, un déguisement. Mais c'est bien ce look qui cimente *Assassin's Creed*, lui donne sa cohérence. Hé ! les gars, ça vous dit une soirée déguisée ? Mister Tick, tu fais Rayman ?



PROPAGANDE

**Ceci est une autopromo
pour vous inciter
à acheter le
hors-série Joystick**



CALL OF DUTY®

BLACK OPS II



13 · 11 · 12

18



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC
DVD
ROM

treyarch

ACTIVISION